GAMEREPORT

NINTENDO
HACIA RUTAS SALVAJES


#3
JUNIO
2014

Los videojuegos son lo nuestro

por Pedro J. Martínez

Desde que sostuvimos por vez primera un mando, agitándolo salvajemente hacia arriba cada vez que saltaba el muñeco, hemos sido aprendices. En mi caso no fue por los incansables primeros gateos ante cosas que, ¡cielo santo!, se movían cuando pulsaba el botón adecuado, sino porque en tanto me introduje en la piel de un fontanero de traje rojo supe que esto era lo mío. Estudié una cosa que no tenía nada que ver y me dedico a trabajar en un sector que en nada se relaciona con el ocio electrónico, pero si alguien me pregunta alguna vez qué es lo que de verdad me apasiona, respondo sin dudar: los videojuegos. En Game Report somos aprendices por un simple motivo, nos encanta descubrir y experimentar. Entendemos el medio como un ecosistema vivo, lleno de experiencias, alternativas e inagotables posibilidades. 'Feel Everything Everywhere', que rezaba aquel slogan de Game Boy Color. Así de simple.

De alguna forma entre lo esotérico y lo más genuinamente genial, Nintendo ha marcado nuestros contactos más primitivos en esto de las videoconsolas y aún a día de hoy, con sus idas y venidas, sigue teniendo ese tilín que no se puede explicar ni razonar, porque pertenece al país donde viven las emociones. Como se puede comprobar en las páginas interiores, en la redacción conviven visiones muy distintas acerca de su trayectoria, su valor actual o el lugar al que se dirige con sus últimas decisiones, E3 2014 incluido. Es algo inherente al grupo que conformamos y damos forma a lo que tenéis delante de vuestras pantallas. Nos mueve la visión crítica del entorno que nos rodea, y ponemos verdadero interés en demostrarlo. Cada redactor, con su voz de autor, aporta su visión subjetiva y permitimos que el lector se posicione donde considere oportuno. ¿O acaso el pensamiento único nos ha llevado alguna vez a alguna parte?

Cuando decidimos que Nintendo constituyera una parte importante del contenido de nuestro tercer número, automáticamente dejamos de hablar de trabajo y empezamos a contar batallitas. Nuestra primera NES, aquellas noches jugando a escondidas en la cama a la Game Boy mientras buscábamos el ángulo perfecto bajo la luz de la lamparita de noche, o esa flamante Wii U que instalamos en el salón con la esperanza de que aún 'La Gran N' haga honor a su sobrenombre y la colme con sus clásicos imperecederos. Esto es lo que Nintendo nos suscita: hablar de videojuegos. Así, uno a uno, fuimos hilando temas: lo nuevo contra lo viejo, la actualidad contra lo atemporal, lo mainstream contra lo indie, la libertad contra la linealidad, el realismo contra la fantasía. De esas charlas han surgido muchos de los temas que tratamos este mes, siempre con la férrea voluntad de ofrecer un contenido exigente, consistente y siempre disfrutable. Una intensa tarea a la que nos abrazamos con todas nuestras fuerzas, porque es lo nuestro y lo amamos. Somos ese competidor en Mario Kart que mantiene apretado el botón de aceleración aunque el siseo del caparazón azul nos anuncie la llegada de algo maldito. No tenemos intención de frenar, todo lo contrario.

GAMEREPORT

Redacción

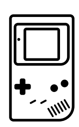
Director Editorial	David Molina *@EkonMolina*
Redactor Jefe	Israel Fernández *@ProggerXXI*
Redactor, Ilustrador	Miquel Rodríguez *@Pollomuerto*
Redactores	Pablo Saiz de Quevedo *@Pequeo_Perdedor*
	Alejandro Patiño *@_Ayate_*
	Juanma García *@Enigmahate*
	Víctor Paredes *@ViWalls*
	Pedro J. Martínez *@LoquoPJ*
	Aitor Velasco *@Musty_666*
Director de Arte	Miguel Sanz *@Vlanco*
Colaboradores	Carlos Ramírez *@carlosrmrz*
	Antonio Santo *@antoniosanto*
Promotor	DYNAMIC

Contacto

www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

Contenidos

#3
JUNIO
2014



Cinco razones para comprar una Wii U

por Aitor Velasco

La última consola de Nintendo lleva más de un año entre nosotros, y no se puede decir que le vaya muy bien. Esta propuesta de la empresa nipona no termina de enganchar por diversos motivos. Tal vez uno de ellos sea la confusión con su predecesora, debido al nombre o al marketing de Nintendo, que hace que siga pareciendo una consola familiar en lugar de vender los títulos hardcore que tiene. Pero en mi casa opinamos que tener una Wii U merece la pena y estas son mis razones para comprar una.

El mando

Mucho se ha criticado el nuevo mando de Wii U, el elemento conductor de la idea de la consola. Sería un invento muy apreciado si las empresas supieran cómo utilizarlo, ya que ni la propia Nintendo ha sabido darle un buen uso, pero es una herramienta muy potente. El concepto del juego asimétrico da mucho de sí y sólo algún que otro juego lo ha conseguido aprovechar: casos como ZombiU, utilizando la segunda pantalla para el inventario y tener un HUD limpio, o Nintendo Land, usándolo como elemento conductor de todos sus minijuegos. Aunque parezca que el mando es algo inapropiado para jugar, su otra cualidad es la comodidad. Al ser tan grande, es muy adaptable a todo tipo de manos, y la nueva posición de los sticks es bastante coherente pese a no ser la más común existente. Y la última de las bondades es su uso como mando TV, aunque tengamos la consola apagada, podemos darle al botón 'TV' y cambiar de canal, de volumen y tocar diferentes opciones del televisor. En definitiva, el gamepad es un gran motivo por el cual comprarse Wii U.



El off TV

El otro concepto de Wii U es para gente que tiene su consola en un lugar de la casa en el que suele haber tránsito de personas o la tele está ocupada, ya que como el mando cuenta con su propia pantalla, en la gran mayoría de juegos podrás jugar con solo visión en la pantalla táctil, aunque no sea el lugar más idóneo para jugar.

Esta idea seguramente te sacará de más de un apuro con los 480p y las 6.2 pulgadas de la pantalla, e incluso es una gran opción si tienes varios amigos en casa y no quieres jugar a pantalla partida, convirtiendo el gamepad en una portátil. Además, el mando cuenta con su propia salida de audio mini-jack para que puedas escuchar la partida.



Retrocompatibilidad

Wii U es compatible con mandos de Wii y toda la parafernalia que éstos conllevan: MotionPlus, Nunchuk, mando clásico, la Wii Fit table... y no solo porque muchos de los títulos que tiene se puedan jugar con estos controles también, sino porque contiene un launcher de Wii que nos permite jugar títulos de esta consola. Si bien es algo bastante incómodo, debido a que no se nos permite controlarlo más que con mandos de Wii y que no venga implementado en el OS de Wii U, al menos tenemos la oportunidad de hacerlo.

Esta opción es la ideal para gente que no pudo tener una Wii, o que simplemente hace el cambio generacional. Ya que para el usuario que aun conserve la anterior, y tuviera juegos en proceso o juegos descargados de la consola virtual, puede traspasar todos los datos de partidas guardadas y juegos de eShop desde Wii a Wii U.

Sus exclusivos

Con 1 año a sus espaldas, Wii U tiene un catálogo bastante interesante, que a simple vista es el típico plantel Made in Nintendo pero, como sabemos, no suele defraudar a nadie, y menos teniendo un par de invitados que aportan variedad. Para empezar, tenemos los juegos plataformeros que siempre divierten: New Super Mario Bros. U y su hermano New Super Luigi U, la última reinvención de Mario (Super Mario 3D World) y el retorno por todo lo alto de un grande como Donkey Kong Country Tropical Freeze. También tenemos sagas antiguas que han vuelto, como Pikmin 3 y Mario Kart 8.

Y las nuevas incorporaciones no se quedan atrás, con exclusivos third party de calidad: The Wonderful 101 —otra locura del señor Kamiya—, ZombiU —la propuesta de Ubisoft para darle uso al gamepad— y Sonic Lost World, la muestra de que Sonic llega a Nintendo para quedarse. Y es que si no es suficiente con estos títulos, tenemos asegurados juegos como Super Smash Bros., Sonic Boom, Bayonetta 2, Xenoblade Chronicles X, el nuevo Zelda...

Diversión en compañía a precio económico

Wii U es una compra que asegura muchas horas de diversión, pero no solo a ti, sino a todos tus contactos, ya sean familiares o amigos. Porque seguramente aun tienes por casa ese mando sin pilas de Wii y junto con el gamepad, ya sea unas partidas a Mario Kart o un par de piques a ver quién es más rápido en el Mario, siempre son bien recibidos.

Y además, su precio es bastante asequible: un pack Premium con un par de juegos sale a 300 € (sin hablar de agresivas rebajas sin IVA). En resumidas cuentas, una gran opción para ser una consola que dure un buen puñado de años en tu salón y ser disfrutada ya sea con o sin compañía. Pero recuerden que Nintendo siempre ha apostado por el pique amistoso, la rivalidad camarada, la fiesta jugable.







PERROS DE PAJA

Watch Dogs

por David Molina

PLATAFORMA: **PS4, XBOX ONE, XBOX 360, PS3, PC, WII U**
DESARROLLADOR: **UBISOFT MONTREAL, REFLECTIONS, ROMANIA**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
LANZAMIENTO: **27 DE MAYO DE 2014**
Nº DE JUGADORES: **1**
ONLINE: **SÍ**



Tras una larga espera en Los Santos, Ubisoft nos da las llaves de su Chicago virtual para que podamos salir a jugar y descubrir que un juego también nos puede hacer tener sueño, hambre y frío, mucho frío.

Person of Interest es una de esas series que no han pasado a la historia por su calidad, pero sí por andar sobre terrenos pantanosos al tratar temas sobre la privacidad de datos y el control de la sociedad a través de la tecnología. La trama principal gira alrededor de una máquina del gobierno estadounidense capaz de predecir atentados, asesinatos, robos y demás gracias a poder registrar cada teléfono y cámara de seguridad de New York. Ya que al gobierno solo le interesa predecir atentados, el resto de actos delictivos son eliminados, por eso el creador de dicha máquina decide contactar con un ex miembro de las Fuerzas Especiales para que haga de vigilante y evite esos actos menores. La serie puso en alerta a la sociedad americana que vio cómo su intimidad podía estar en peligro antes de que esto fuera admitido por el gobierno y después de que apareciera la obra de J. J. Abrams.

Estos temas que tenemos tan a la orden del día son realmente una preocupación a nivel mundial: guerras de espionaje informático, persecución a hackers y la aparición de grupos activistas son algunos de los mayores problemas que la sociedad sufre en su eterna ignorancia.

Sintonía de serie, cámara de seguridad enfocada al personaje y éste hablando. Así es como inicia Watch Dogs cada misión de la trama principal. Al más puro estilo Person of Interest, Ubisoft nos pone en escena a Aiden, un pirata informático con complejo de Robin Hood que intenta ser el vigilante de una latente Chicago donde todo está conectado gracias –o por desgracia— a un complejo sistema informático nombrado ctOS. El juego estrella de Ubisoft en el pasado E3 de 2012 ha salido al mercado batiendo records de ventas aun habiendo estado cuestionado por los consumidores y la crítica tras su aplazada fecha de lanzamiento y el famoso downgrade gráfico, y ha logrado mantenerse firme mientras aguantaba los duros golpes.

Aiden Pearce -nuestro protagonista- es un vigilante enmascarado con una escala de valores algo confusa. Un personaje plano y sin carisma que hace de extensión entre el mundo que ha creado Ubisoft para la ocasión y el usuario. Tras un error con el que acaba perdiendo a su sobrina, Aiden se ve envuelto en una caza sin cuartel en busca del autor de la muerte; la venganza es el motivo por el cual Aiden sigue actuando como vigilante callejero, armado con el bastón de Daredevil y un smartphone de última generación. Pronto esta caza acabará siendo algo más grande y se verá luchando contra terroristas armados, agentes de policía y piratas informáticos, sin dejar caer en el olvido a los corruptos dirigentes de Chicago.

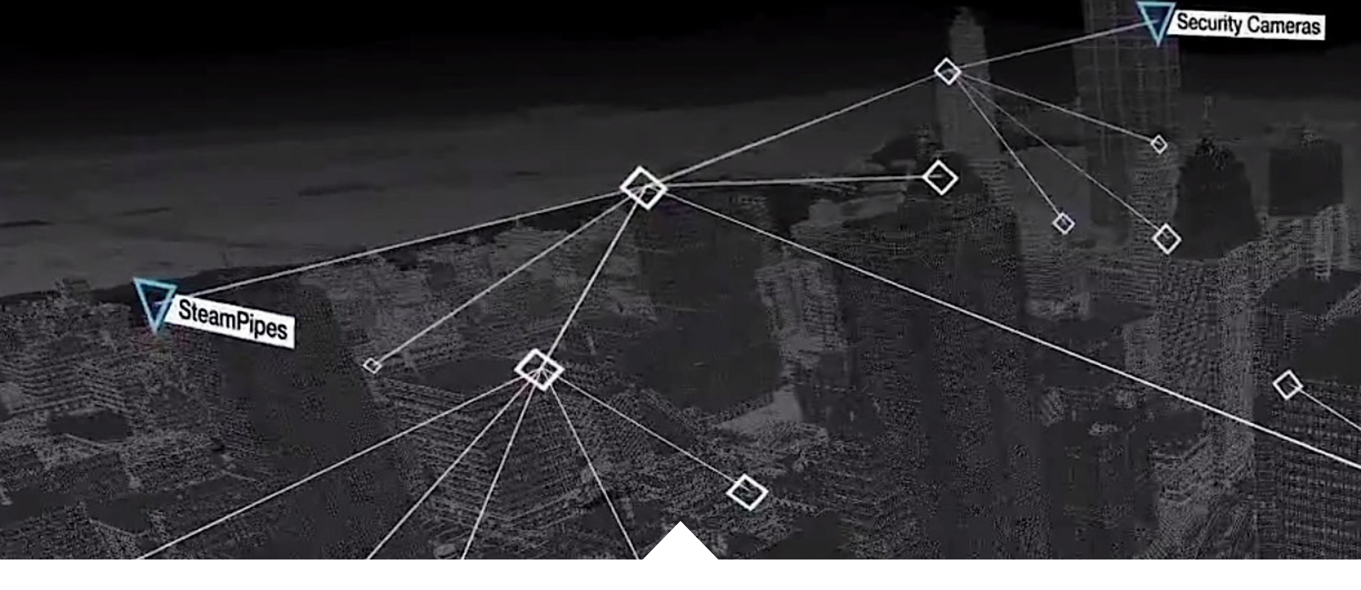
AIDEN, UN PIRATA INFORMÁTICO CON COMPLEJO DE ROBIN HOOD QUE INTENTA SER EL VIGILANTE DE UNA LATENTE CHICAGO

Las primeras horas son pura locura y todo ocurre demasiado porque sí mientras intentamos saber cómo se piratea y por qué la señora del carrito es escritora de poesía si en su biografía pone que es analfabeta. No erraría afirmando que Aiden es la personificación de la fría Chicago —en un sentido estrictamente climatológico—: su intrahistoria mostrada por fascículos es demasiado apática y distante, se acaba resumiendo en pequeñas biografías de datos de los habitantes: Clara, cuarenta años, antropóloga retirada, doce mil dólares anuales, adicta al sexo; Morgan, carpintero, seis mil dólares anuales, vive con sus padres; Justin, cantante pésimo, quinientos mil dólares anuales, aún no ha salido del armario. Esta frialdad con la que son representados los ciudadanos, los cuales terminan siendo algo parecido a una especie de FarmVille en la ciudad, hace que la conexión con Chicago se rompa y nos muestre cómo en esta representación virtual nadie es importante, rompiendo la importancia de que todo esté conectado por miles de hilos invisibles. Esta conexión acaba siendo una pantomima, un espejismo.

No obstante, mentiría si dijera que todo lo que reluce en Watch Dogs es producto del reflejo de aquel tráiler de la edición de 2012 del E3. Aiden



El combate de Far Cry, el sigilo de Splinter Cell, un toque de Assassin's Creed: esos fueron los ingredientes necesarios para crear Watch Dogs, el frankenstein de Ubisoft que ha logrado ser una simbiosis resultona de tres de sus sagas más sonadas.



tiene el poder absoluto de la ciudad en la palma de su mano y nuestra obligación como jugadores es usarlo para causar estragos entre la sociedad, detener a criminales de poca monta o seguir avanzando en la investigación en la que estamos sumergidos. Hasta la fecha, en todo sandbox hemos estado mal acostumbrados a que la fuerza bruta es siempre el mejor camino, pero esta vez Ubisoft nos acerca a pensar antes que a descargar plomo, y es que rascando un poco la superficie de sus habilidades como pirata informático, podemos ir saltando de cámara en cámara para poder introducirnos en medio de la zona enemiga sin ser detectados. Hacia la mitad del juego, Aiden debe introducirse pasito a pasito en un complejo terrorista repleto de hermanos con más cartuchos en los bolsillos que preservativos; nosotros proyectados en Aiden nos situamos en un lugar estratégico donde poder acceder a la primera cámara y, como si hubiéramos formulado las palabras mágicas para lograr entrar en la guarida de Alí Babá, accedemos al complejo saltando de cámara en cámara y, si tenemos la oportunidad, dejando fuera de juego a algún que otro enemigo.

Estas habilidades del móvil de Aiden no son más que una pequeña parte de todo el potencial que alberga el diminuto aparato. Si bien podemos empezar controlando cámaras de vigilancia, acabaremos por dominar toda una Chicago cargada de oportunidades. Watch Dogs coloca el smartphone en el centro mismo de su jugabilidad y lo convierte en una herramienta básica para interactuar con su mundo abierto. Todo gira alrededor del móvil en una generación post-Facebook que normaliza al mirón y enfatiza las manías y los tics. Chicago es un panóptico donde todos son prisiones de la lucha por la información y el biocontrol.

En una sociedad cada vez más conectada e informatizada, Ubisoft nos plantea un argumento que se toma a sí mismo demasiado en serio y no sabe hacia dónde dirigirse. Watch Dogs tiene una serie de problemas más o menos graves que van rebajando la intensidad con que nos llega su mensaje, ya sea por cómo está diseñado o por el simple hecho de que el propio juego parece poco interesado en ser más categórico de la cuenta, en encauzar la polémica hacia un mensaje concreto, una opción con la que podrían haber generado una trama mucho más llamativa: el gobierno controlando a la población a través de sus aparatos móviles, grupos terroristas comerciando con información, atrevidos hackers unidos para mostrar al mundo que el ctOS es vulnerable y se puede romper… Temas que no se alejan nada de la realidad en la que vivimos; el colectivo hacktivista DedSec que nos dibuja Ubisoft, no es más que una representación del famoso grupo Anonymous, actuando desde las sombras para intentar derrocar los sistemas de vigilancia. Podrían haber



hecho sonar la campana si se hubieran atrevido a tocar una crítica hacia la NSA, el espionaje entre países y mandar un beso muy fuerte a Mark Zuckemberg como ya hizo Rockstar, quienes reventaron su cabeza en una caricatura virtual.

Sería bastante injusto comparar Watch Dogs con GTA V, la obra de Ubisoft tiende a querer ser una experiencia diferente, dejando la fuerza bruta para los de Rockstar y adoptando una actitud en cierto modo heredada de The Saboteur. Los momentos que más he disfrutado han sido cuando las propias mecánicas -sigilo y pirateo- relucían marcando tendencia. Ha sido entonces cuando realmente he creído estar jugando a un juego innovador, con carisma y que tenía mucho que ofrecer: un sandbox que se mueve en torno a sus mecánicas, ofreciendo un diseño de retos que adornan el árbol de navidad en el que se convierte el mapa.

Resulta cuanto menos curioso ver que donde realmente tiene una personalidad fuerte y marcada sea en los minijuegos —representados como una droga futurista denominada 'viaje digital' —. Pequeñas aventuras que como en el caso de Alone, uno de los minijuegos, cuentan con su propio hilo argumental y nos transporta a una versión desoladora de la Chicago virtual donde no hay nadie por las calles y debemos evitar a unos robots muy malos. Aunque los más llamativos y entretenidos son la versión next-gen del clásico Carmaggedon, pudiendo destruir la ciudad con un Transformer araña. Pequeñas genialidades dentro del propio juego que marcan la diferencia. Algo que ya pudimos ver con el DLC Far Cry 3: Blood Dragon, una bocanada de aire fresco dentro o aparte del propio juego. Luego tenemos un modo multijugador sacado directamente de Dark Souls, donde podemos invadir la partida de otros jugadores para causar estragos en la ciudad o ser invadidos por otros usuarios conectados, aunque el uno contra uno extraído del modo multijugador de Assassin's Creed también tiene su aquel.

Watch Dogs es una buena forma de medir posibilidades, pero es cobarde y temeroso; no se atreve a arriesgarse en ninguna de sus facetas, ergo no sobresale en ningún aspecto y queda como un intento con aprobado justito (y no podemos ser tan indulgentes como para pedirles un margen de mejora en futuras entregas). Watch Dogs no cumple sus promesas, la paranoia se vuelve rutilante y el aspecto más puntero se vuelve una piñata llena de información que deseas desactivar como las notificaciones de ese grupo de Whatsapp en el que estás por puro compromiso. Watch Dogs es aquel compañero de clase que puede dar más de sí, pero por pereza o puro miedo, se queda a medio cocer y no sobresale en nada. Y encima se regodea hackeando nuestra libertad de decisión con un cierre más que reprochable y ciertamente tramposo.



00:00:13:52



ENEMIGO DEL TERROR

Outlast

por Alejandro Patiño

Plataforma: **Playstation 4, Xbox One, PC**
Desarrollador: **Red Barrels**
Distribuidor: **Red Barrels**
Lanzamiento: **2014**
Nº de jugadores: **1**
Online: **No**





Una región inhóspita y aislada de las montañas de Colorado, un antiguo hospital psiquiátrico abandonado, una nota tan misteriosa como apremiante llamando a la investigación y una firme resolución por sacar a la luz la verdad.

MIEDO
nombre masculino
1. Sensación de angustia provocada por la presencia de un peligro real o imaginario.
2. Sentimiento de desconfianza que impulsa a creer que ocurrirá un hecho contrario a lo que se desea.

El miedo es un mecanismo de defensa que tenemos desde el principio de los tiempos. Una respuesta del cuerpo a un estímulo externo, bien sea real o imaginario. Sigmund Freud describió el miedo clasificándolo en dos tipos: el miedo real y el miedo neurótico. En el miedo real, el grado de exposición a un peligro está en consonancia con el grado de miedo que se siente, mientras que en el miedo neurótico se produce una importante desproporción entre ambos factores. Podría pues decirse, que el miedo real es más objetivo y que el miedo neurótico debe su descompensada intensidad a una asociación de cierto estímulo con algo aprendido anteriormente y que nos causa miedo real. La relación es más subjetiva y por lo tanto mucho más difícil de tocar con un videojuego.

Outlast es un juego capaz de pasar cerca de ambas vertientes freudianas del mismo -y universal- concepto. Ésta aseveración es sin duda algo de lo que en Red Barrels tienen que estar harto orgullosos. Porque Outlast es capaz de crear terror tanto con la más inmediata y evidente de las amenazas como con el afilado suspense y el sórdido marco. Outlast te atenaza con esa apremiante inquietud, ese malestar general e incómodo deambular al que los abonados al terror llamamos "disfrutar pasándolo mal".

El título nos recibe de manera tan efectista como encorsetada, pisando barro bajo la densa lluvia de una noche de tormenta; un mal momento para colarse en un hospital psiquiátrico abandonado. Tras unos primeros minutos tan plagados de clichés como absolutamente necesarios, algo sucede y a partir de aquí, Miles Upshur —el entregado periodista que cumple el papel protagonista— ya sólo quiere salir con vida del hospital. Pero salir -como bien sabemos todos- nunca es tan fácil como entrar. Llegados a este momento del juego, uno ya ha deducido que se experimentaba de alguna manera con los pacientes del hospital; pero no contentos con algo que siempre funcionó tan bien en el género del terror, los chicos de Red Barrels deciden añadir la religión al cóctel, un tema que siempre toca la tecla como casi ninguno, pero que mezclado con el psiquiátrico y lo paranormal funciona de manera espectacular.

Así que nos va a tocar pasear a medianoche y en plena tormenta por un psiquiátrico abandonado, armados solamente con una cámara de video con visión nocturna y el arrojo que únicamente la falta de otras opciones otorga. Pero, ¿cuáles son las virtudes principales del título?

> OUTLAST TE ATENAZA CON ESA APREMIANTE INQUIETUD, ESE MALESTAR GENERAL CONOCIDO COMO "DISFRUTAR PASÁNDOLO MAL"

Por un lado el escenario y su increíble ambientación, capaz de poner los pelos de punta al más versado en esto de los survival horror. Una excelencia lograda tanto por el más que acertado diseño de niveles como por su absoluta credibilidad y lógica arquitectónica.

Por otro lado la cámara de vídeo, nuestra única compañera en una noche movidita, y es que la ventaja que nos da respecto a los enemigos es la de poder verles en la oscuridad. Algo que ellos por suerte no pueden hacer, si bien es cierto que son capaces de oírnos, incluso cuando parece que no. Un recurso que es la seña de identidad de Outlast y que funciona con solvencia en todo momento.

Enemigo del Terror

Sin embargo, hay un mal endémico en el género que sin duda es el culpable de que Outlast -y algún otro- se quede entre los juegos del montón. Hablo del auténtico 'enemigo del terror': el inevitable y siempre creciente proceso de aprendizaje por





el que todos pasamos con cada título va ineludiblemente en detrimento del factor sorpresa y la capacidad del juego y sus mecánicas para asustarnos. Es irremediable que ante el primer enemigo del juego nos demos un susto de muerte, sobre todo cuando se nos acompaña del marco y los accesorios necesarios para ello —algo que Outlast hace increíblemente bien—. Sin embargo, es mucho más difícil sorprendernos cuando sabemos cómo actuar en caso de peligro. Cuando estamos habituados a los controles, conocemos los patrones de los enemigos, sabemos dónde y cuándo falla la IA y hasta dominamos algún truquito para esquivar a los enemigos, es cuando resulta casi imposible asustarnos, por más que el juego se empeñe en ponérnoslo más difícil tras cada reto superado.

Es un recurso fácil que sin embargo se me antoja necesario, el llevar a cabo una traslación a uno de los títulos más importantes del género, como el primer Resident Evil (Capcom, 1996), y darse cuenta de que los momentos más tensos del título son precisamente los primeros en la mansión, cuando aún no disponemos de un gran arsenal ni estamos familiarizados con el rudimentario control. Nos enfrentamos de momento a pocos enemigos, y sin duda mucho más lentos y torpes que los futuros -y temidos- Hunters, pero al ser nuestra experiencia con el juego muy inferior, la sensación de estar expuesto y desprotegido es mucho mayor, por lo que la tensión se dispara a límites que por desgracia son imposibles de mantener durante todo el título. Poco a poco nos vamos familiarizando con el control, conseguimos más armas, dominamos el truco de dejar que los zombies se acerquen para así reventarles la cabeza con una sola descarga de escopeta… En definitiva, nos manejamos mucho mejor en situaciones mucho más adversas.

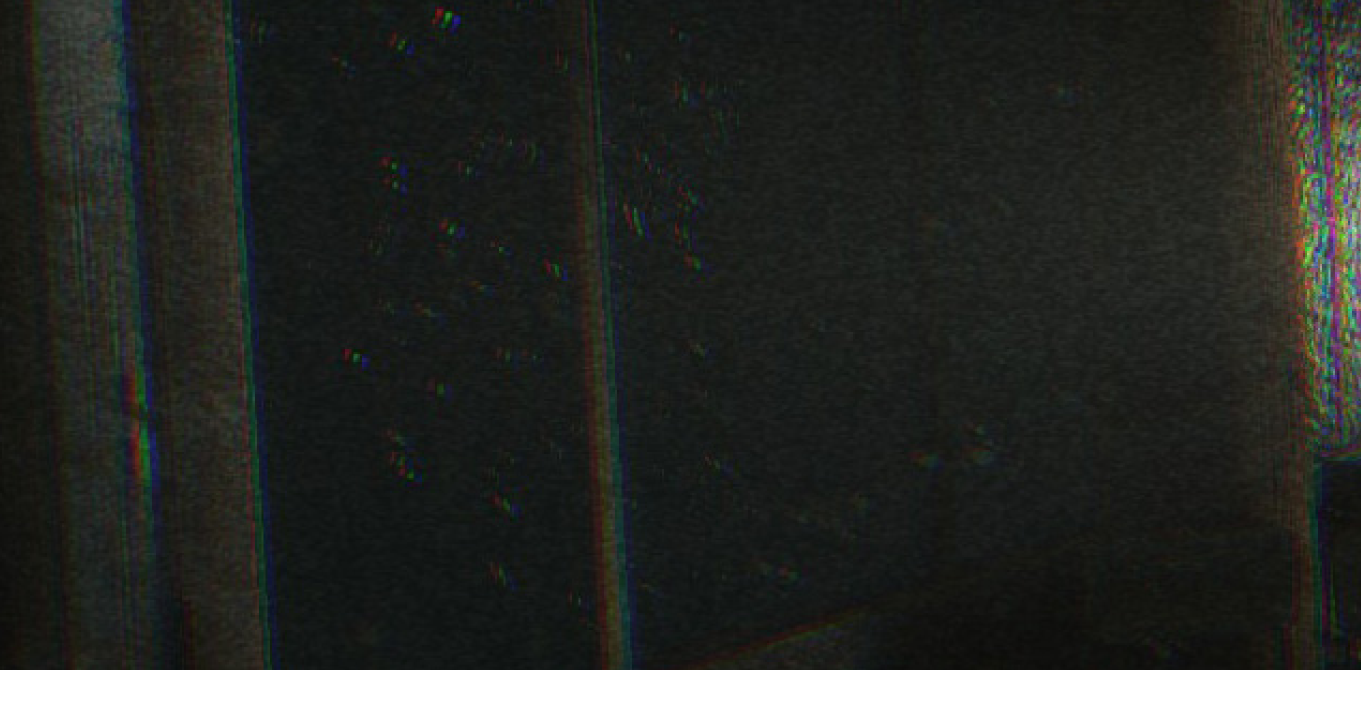
Este bache en el desarrollo del survival horror es algo difícil de resolver, pero no veo una manera más favorable para manejar la crisis en la que está actualmente el género. Y es que por muchos títulos indie que le den una segunda juventud, todavía no he encontrado uno solo que ofrezca soluciones reales a este problema que es inherente al proceso de juego en sí. El caso de Outlast es además especialmente sangrante, ya que se trata de un juego que cae en la reiteración hasta la saciedad. Jugar al ratón y al gato en diferentes escenarios dentro del psiquiátrico es todo lo que hacemos en Outlast, escena tras escena, incrementando la sensación de que ese 'enemigo del terror' del que hablamos está más presente de lo que nunca lo estuvo en ningún otro juego del género que haya tenido el gusto de probar. Una auténtica lástima que lastra la experiencia y acaba convirtiendo a Outlast en una sucesión de huidas más o menos agobiantes. Y eso en el mejor de los casos, porque hasta en la IA encontramos taras e imperfecciones, siendo los enemigos demasiado avispados a veces y auténticos inocentes las más. Incluso nuestra pericia unida a lo ortopédico y guiado del movimiento en los enemigos, nos regala ridículas escenas en las que huir de un gigante ultra-mazado al que se le cae la cara a trozos y podría arrancarte la cabeza de un puñetazo, es tan fácil como esperarle tras una butaca y cuando él elija un lado para rodearla, salir corriendo por el contrario. Una auténtica vergüenza.

Jugar al ratón y al gato en diferentes escenarios dentro del psiquiátrico es todo lo que hacemos en Outlast

Inspirado en hechos reales

Resulta imposible no reparar en que en Outlast encontramos una enorme cantidad de referencias a los inhumanos experimentos llevados a cabo por la CIA durante la Operación MK Ultra. Hay cierto paralelismo entre estos experimentos y los llevados a cabo por la corporación Murkoff en Mount Massive. Si me aprietan, incluso veo algún personaje cuya implicación en los hechos podría ser literal, muy similar cuanto menos.

En 1953 se aprueba la Operación MK Ultra.



La CIA se interesa por las actividades de control mental. En este primer estadio de la operación, los experimentos son llevados a cabo en sujetos voluntarios y plenamente conscientes de las pruebas a las que se les va a someter. Comienza una campaña de largas exposiciones al LSD entre los universitarios a los que la CIA llega a pagar 25 dólares al día. En algunos casos se llega a la friolera de 80 días consecutivos de exposición al LSD buscando siempre destruir la personalidad para tratar de manipular la mente. Una vez drogados, los sujetos son sometidos a pruebas como la hipnosis.

Meses más tarde se empieza a pensar que tal vez los resultados no son todo lo prometedores que debieran porque los sujetos son conscientes de que están siendo expuestos a sustancias, por lo que se llega a un acuerdo entre los propios empleados de la CIA para administrárselo entre ellos sin previo aviso. En esa etapa, uno no podría saber si el café que le traía la becaria estaría más cargado de lo normal. Estos juegos llegarían incluso a convertirse en letales. Comenzaba un camino sin retorno hacia la crueldad en pos de la ciencia. En esta etapa se utilizó a los sectores de mayor riesgo de la población. Se llega a contratar a prostitutas que lleven a sus clientes a pisos de lujo donde ellas mismas les administran las drogas mientras equipos de la CIA les realizan pruebas y lo filman todo tras un espejo. También se llega a pagar a universidades para financiar investigaciones en este campo así como a experimentar en psiquiátricos, en todos los casos con el desconocimiento de los propios médicos responsables, tal era el nivel de secretismo de estas pruebas. Hipnosis, dolor, descargas eléctricas, privación sensorial, soledad, lavados de cerebro y amenazas eran algunos de los extras que solían añadir al siempre presente cóctel de drogas. Es en este momento, cuando se puede apreciar el enorme parecido con la situación vivida en Outlast, donde al parecer estos experimentos han logrado someter a gran parte de los pacientes del hospital. El juego nos lo muestra a base de camillas ensangrentadas, casquería gratuita y material quirúrgico sin esterilizar, pero sobre todo a través de unos pacientes cabizbajos y taciturnos, capaces de deambular de un lado a otro o permanecer inanimados en un rincón, hasta que alguien les da una orden y entonces empiezan su caza.

En 1957 la CIA decide financiar las investigaciones sobre 'despersonalización' como cura de las enfermedades mentales del doctor Ewen Cameron, del hospital Allen Memorial de Mon-



treal. Un auténtico Doctor Muerte que lleva a cabo las mayores torturas en pos de la ciencia que se llegaron a realizar en toda la operación MK Ultra. El proceso seguido por el doctor era el de inducir comas a base de cócteles de LSD y barbitúricos al tiempo que se sometía a los pacientes a elevadísimas dosis de descargas eléctricas, anulando todo rastro de la personalidad. Una vez los pacientes despertaban del coma eran auténticos vegetales, y comenzaba el proceso de imprimir una nueva personalidad a base de grabaciones que repetían frases bajo su almohada las 24 horas del día. El sujeto había olvidado su tristeza, miserias y ansiedades por lo que ya no estaba enfermo. De hecho, no era ya la misma persona.

En 1964 el doctor Ewen Cameron se retira, tras haber expuesto a tan inhumano tratamiento a cientos de pacientes. Los experimentos de la MK Ultra continuarían hasta mediados de los 70 y posteriormente se les perdería la pista. Todos estos hechos salieron a la luz gracias a la comisión presidencial Rockefeller, que en 1975 encargaría al periodista John Marks que llevara a cabo una severa investigación al respecto.

Outlast nos narra a través de sus notas y diarios experimentos muy similares, algunos casi literales a algunos de los descubiertos a raíz de la investigación de Marks, por lo que resulta imposible no ver Outlast como un «¿y si las investigaciones nunca cesaron y la MK Ultra sigue actuando en la sombra?». El argumento del juego bien podría sostener esta línea de la trama con firmeza, y aunque nunca llega a afirmarlo, sin duda deja suficientes pistas para aquellos que se molesten en buscarlas. Por un lado las fechas en las que Mount Massive estuvo operativo encajan, y por otro, algunos de los maníacos con los que nos cruzamos en el psiquiátrico parecen ser auténticos paralelismos de algunos de los deleznables personajes implicados en unos eventos tan graves como los de MK Ultra. Tan solo una vuelta de tuerca al guion y un desenlace tan inesperado como poco original separan la trama de algo que podría perfectamente haber sucedido. Por desgracia, y aún con la etiqueta de “inspirado en hechos reales”, Outlast no logra expulsar sus demonios y vencer sus taras, acaso en sentida consideración hacia los propios reclusos del psiquiátrico, que como el propio juego buscan una salida a sus propias limitaciones y enfermedades. Unas enfermedades que hace ya mucho tiempo que acosan a un género que no encuentra a su Alexander Fleming particular.



HACIA RUTAS SALVAJES

Mario Kart 8

por Israel Fernández

Plataforma: **Wii U**
Desarrollador: **Nintendo EAD**
Distribuidor: **Nintendo**
Lanzamiento: **2014**
Nº de jugadores: **1-4**
Online: **Sí**



Desde el lanzamiento en 1992 del que fuera el primer *spin-off* de una saga en pleno apogeo -*Super Mario Kart*- hasta hoy mismo, con una octava revisión en los escaparates de las tiendas, el popular *arcade* ha ido sometiéndose a unas reglas mínimas de convivencia para con el jugador, hasta llegar a un punto de no retorno donde se libera del concepto básico 'superficie/calzada' para que nosotros, los jugadores, decidamos donde empieza la carretera y dónde acaba. Incluso nos cuestiona qué es la carretera, con una multiplicidad de opciones alucinante. *Here we go*!

Uno a veces se pregunta por qué juega. Qué sensaciones espolean volver a esos planetas digitales, qué significa el rito de sentarse frente a una pantalla de cualquier tamaño y tomar el control, con absoluta literalidad, de todo cuanto sucede delante. Si el acicate es la función académica, si nos importa tres pimientos el aprendizaje y tan solo buscamos la diversión urgente, o si todo se acomete como voluntaria fuga psicogénica ajena a defensas más allá del «porque me gusta»... en cualquier caso, jugar implica tomar una decisión, un proceso consciente donde conquistamos nuevos dominios ofrendado nuestro tiempo (tiempo que nunca precisa de justificación, contra lo que equívocamente nos obliguemos a decir y desdecir). Jugar, en esencia, no requiere desmanes sesudos porque como verbo y acción, es enemigo de una reflexión previa, acaso posterior —y siempre consciente—. Jugar es, con alta probabilidad, la mejor manifestación de la libertad.

Una obra que resume perfectamente cualquier razonamiento válido de por qué jugamos

Volver a Mario Kart siempre supone un ejercicio de re-andar lo andado. Estirar falanges, engrasar reflejos, memorizar controles y, poco a poco, sentir de nuevo la bocanada de regodeo que otra vez nos tuvo pegados durante semanas a aquellos circuitos —ahora debidamente revisados y modelados con cientos de matices e incursiones jugables que nunca desentonan, sino se perciben como parte orgánica del entorno—. Mario Kart es sinónimo de *diversión-en-compañía-marca-registrada*. Una obra que resume perfectamente, con esa plasticidad propia de un parque de atracciones de ensueño, cualquier razonamiento válido de por qué jugamos: mecánicas infalibles, equilibrio entre lo didáctico y lo puramente instintivo y, por encima del resto, la invitación camarada a volver siempre. Porque de alguna forma, aunque nos alejemos de esas curvas cerradísimas, con esos pianos-jugarreta y esos atajos salvavidas, el mundo que subyace es persistente y se mantiene vívido para el momento que queramos volver a agarrar el volante y el botón de los *power-ups.*

Entenderán que si un juego pretendidamente directo —no estamos ante un simulador ni un *racing game* solitario, sino ante la clásica dualidad de rivalidad y superación— fuerza la maquinaria hasta el máximo, es asumiblemente el mejor juego posible. Mario Kart 8 es la mejor iteración de la saga hasta la fecha por un matiz simple: donde acaban las incursiones, ahí está Nintendo añadiendo otra capa de pensamiento jugable, repasando posibles flecos surgidos de los estilos de cada uno, redondeando el círculo y optimizando esa profundidad para volverla cercana y *arcade*. Y en un juego donde ponemos un puñado de karts y motos de colorines ante una parrilla de tiza, sin mayores jergas del medio que los clásicos *derrapar*, *conchazul* y *turbo*, son asombrosas las simas que alcanzan esas capas sin parecer otra cosa que un OutRun para preescolares.

Arrojemos un puñado de cifras: en cualquiera de las 32 pistas disponibles —a lo largo de ocho copas, cuatro clásicas y cuatro nuevas— siempre encontraremos, tanto el punto al que odiaremos llegar, como nuestra típica sección que tan bien conocemos. Lo más cínico, como es habitual, es comprobar que en las carreras online todo el mundo conoce nuestros trucos, todos ponen en prácticas las mismas tretas y los circuitos más amigables serán los más injustos y las curvas de 90 grados una nueva oportunidad para rascar segundos, dándose la vuelva a la tortilla. De esta forma, MK8 nos hace sentir ágiles. Si un buen juego de puzles tensa la cuerda para hacernos parecer más inteligentes de lo que somos en muchos casos, MK8 afila los cuchillos con los torpes pero nunca los sentencia, dejando claro que tienen otra oportunidad, venga, no te rindas, aún puedes ganar con algunos de esos 30 personajillos. En su sección online, disponemos de mil créditos para el modo Carrera y otros mil para el modo Batalla. Si nos posicionamos por encima de la media, quedando hasta el octavo de 12 jugadores en línea, ganaremos algún punto. Debajo de esa línea divisoria, iremos



Highway to hell

¿Saben de ese momento donde vas en cabeza durante la mayor parte de la carrera y, a unos pocos centímetros de la meta, un rayo jupiteresco te deja tirado, contemplando cómo pasan contrincantes ante tus narices hasta que recuperas el aliento? Detrás de ti, en el pelotón, se juega a otro juego: la batalla por la supervivencia, la melee circense donde todo vale y cada impulso es una zancadilla a las aspiraciones del rival. Nunca des por terminada una carrera hasta que termine.



¡Mira mamá, salgo en la tele!

Desde hace tres o cuatro años, a Nintendo se le reprocha una falta de compromiso con las nuevas herramientas creativas, con el juego online y el streaming de partidas. Mientras sus competidores adelantan por la derecha aumentando y mejorando algunos conceptos originados por la propia Ninty, la empresa japonesa parece descolgarse del mundo que le rodea, de conectividad permanente y visibilidad invasiva. Hay algo irónico en todo esto: un juego abocado al placer colectivo, la competitividad y la amistad, ¿iba a perderse la oportunidad? Mario Kart 8 cambia el paradigma de la empresa añadiendo un modo TV para subir y editar nuestras mejores carreras en Youtube; y, según dicen, esta será la primera piedra de muchas.



perdiendo. Cuando se acaban los créditos, se acaba el juego. Como pueden advertir, es más fácil ganar créditos que perderlos, pero alguien tiene que caer en esta lucha encarnizada, por muchos «tratadme bien» que pongamos en el chat de espera. MK8 es el juego más *hardcore* de Nintendo, con permiso de los Smash Bros.

Ir desbloqueando partes del kart, *skins*, paracaídas, ruedas, sellos… todo eso está muy bien, confiere personalidad a nuestro personaje. Pero Nintendo incide en un matiz: todas las configuraciones son válidas, tener poca velocidad y mucha aceleración puede ser hándicap para un vehículo pesado, llevar una moto en circuitos más cerrados es una gran elección hasta que Browser te apisona con un quad hasta arriba de esteroides. Depende de cada usuario, pero todos somos iguales a los ojos de Kosuke Yabuki.

En cuanto a la vertiente *offline*, el juego es pretendidamente malicioso: para el novato se muestra indulgente y cualquier iniciado podría ganar su puñado de copas en modo 'fácil'. Pero si el avezado pretende recortar terreno jugándolas directamente en 'difícil', se dará de bruces con sus ambiciones al advertir que, efectivamente, estamos ante el Mario Kart más exigente de cuantos existen, obligando a medir de nuevo cada curva, cuidar los ataques con ítem como armas encantadas en un RPG, e insinuándonos que siempre lo podemos hacer un poco mejor, que nos quedan ideas locas por probar hasta la perfección mística. Parte de esas ideas nos las darán la propia IA enemiga. En el modo batalla —lo que en un pasado fue la 'arena' donde todos juegan al *Destruction Derby*—, conviene venir llorado de casa y no probar la opción online hasta que no tengamos un mínimo de destreza (e instinto de supervivencia). En este modo se sacrifica bastante del frenetismo habitual a favor de una actitud más estratégica: disponemos de tres globos rojos, un límite de tiempo muy puñetero, y la tarea de quedar en los puestos más altos de la tabla reventando globos rivales, bien chocando, colocando perversamente nuestros ítems especiales, o bien lanzándoselos en toda la cara. Al fan medio no le agradará recorrer un circuito en todas direcciones buscando enemigos escondidos, pero cuando das con un listillo con manía persecutoria que luego huye como un miserable *camper*, el placer de pillarlo desprevenido es más intenso que liarse a cabezazos todos-contra-todos.

Los presumibles DLC's de los que Nintendo no suelta prenda son necesarios en este particular; o acaso podrían dar libertad al usuario en la creación de contenidos con un editor de niveles *alla* Mario Maker, donde usemos nuestra propia música y juguemos con los sellos como en Little Big Planet (extendiendo el concepto de la libertad hacia otro límite). En cualquier caso, con sus fallos de desconexión, su prematura muerte de conceptos —en un par de sesiones ya no habrá mucho más que rascar salvo el deseo de mejorar y el placer de conseguirlo—, incluso con sus caídas a los 30 frames cuando jugamos a pantalla partida, perdiendo parte de ese sólido colorismo, todo indica que este es un arcade de raza, un producto que se reformula con elegancia sin atender a clones ni plagiarse a sí mismo más de lo necesario. Porque fundamentalmente Mario Kart 8 sabe divertir. Y en este caso, es su alegato más importante.

Cuando allá por 2005 Nintendo anunció sus planes para crear un spin-off zeldiano con Tingle de protagonista, hubo dos cosas que en ningún momento se nos pasaron por la cabeza: que llegara a Europa perfectamente traducido y que fuera el primor que llegó a ser. 'Tingle's Rosy Rupeeland' es el ejemplo perfecto de que aún queda muchísimo por hacer en el mundillo, un canto a la originalidad que rompe cualquier canon acerca de lo que debe o no debe hacer un videojuego. Su fiasco en ventas, reforzado por el desdén recibido de la crítica, fue un gancho al mentón del jugador amante de las propuestas arriesgadas y marcianas. Afortunadamente no todo fue un valle de lágrimas: hubo un grupúsculo de locos que supo reconocer su irrefrenable encanto. El pimpollo, ahí donde lo veis, con su nariz roja y su mariconería, protagonizó uno de los mejores videojuegos de Nintendo DS.

El universo Tingle

por Pedro J. Martínez



Plataforma: **Nintendo DS**
Desarrollador: **Vanpool**
Distribuidor: **Nintendo**
Lanzamiento: **2007**
Nº de jugadores: **1**
Online: **No**

Despídanse del universo Zelda y sean bienvenidos al universo Tingle. Un universo mezquino, taimado y muy desvergonzado que es capaz de desarmar cualquier precepto con sólo un par de salidas de tiesto. Así es Tingle y así es su juego, un traje a la medida de su protagonista, ceñido hasta marcar paquete. No es que no haya conexiones con el mundo de Link, que las hay, claro, y también guiños, pero no dejan de ser enlaces cosméticos entre dos realidades jugables que apenas comparten un par de puntos. En el universo Tingle no hay lugar para trifuerzas, heroicidades ni rescates de princesas desagradecidas; donde vive Tingle reina el ansia de llenar la saca y no hay dos caras de la misma moneda. Las rupias conforman el centro de gravedad: absolutamente todo orbita en torno a ellas y su irrefutable fuerza de atracción. Los progresos son rupias, las recompensas son rupias, ¡hasta la vitalidad está hecha de rupias!

Así pues, un desembolso significa al mismo tiempo dilapidar poder adquisitivo y un cacho de vida, dos en uno. Doble sufrimiento al soltar guita y doble regocijo al recibirla, manifestándose con especial saña en las numerosas negociaciones que se nos presentan a lo largo del título. Salvando unos pocos casos concretos, las cantidades a entregar y recibir no están fijadas en ningún sitio y seremos nosotros, desde nuestra ignorancia y avaricia, los que, calculadora táctil mediante, indiquemos cuál es la cantidad que creemos oportuna por el trabajo realizado o el producto ofrecido. Ir de pardillo o pasarse de codicioso es sinónimo de quedarse con palmo y medio de narices. La clave está en balancear, acercarse al precio justo, pero no es sencillo. No hay tutorial ni pistas. Se fuerza al jugador a lidiar con un entorno y una mecánica que no conoce en absoluto y por eso los primeros compases resultan un pelín ásperos. Aunque claro, sólo estamos rascando la superficie del bombón, con un poquito de paciencia tendremos acceso al licor.

Exotismo jugable

Tingle se enfrenta a un mundo no demasiado grande pero abierto a la exploración y aliñado con una libertad que va bastante más allá de lo aparente. Este mundo se divide en once islas de tamaño creciente a las que iremos granjeándonos acceso gradualmente, y ahí termina la linealidad. El control es una cosa híbrida: movemos a Tingle con la cruceta y las acciones se realizan con imputs táctiles de una forma bastante más cómoda que en propuestas similares. 'Tingle el pimpollo y el vergel de Rupialandia' se aleja perdidamente del combate tradicional. Nada de espadazos, nos unimos al enemigo en una nube de polvo propia de los 'Looney Tunes', perdiendo vitalidad/rupias de forma automática hasta que sólo uno quede en pie. La acción se difumina en favor de la estrategia y el pensar-antes-de-actuar, aunque por su sencillez el sistema se siente fresco e intuitivo incluso desde el principio. Gana el más listo, no el más habilidoso. Se deja mucho espacio para desarrollar nuestra forma de jugar y nuestras conductas: podemos ser arriesgados, cautos, derrochadores o marrulleros, todos los caminos llevan al éxito si se juega con sentido. Puedes enriquecerte a ritmo lento pero seguro o ir directamente a por los premios gordos, en el universo Tingle puedes hacer lo que te dé la gana, menos quedarte sin rupias.

Algunas de esas conexiones con el universo Zelda de las que hablamos al principio tienen forma de mazmorras, con sus monstruitos de relleno, sus jefes finales, sus cofres, sus pisos y sus tesoros escondidos. La estructura en esencia sigue siendo la misma, pero todo lo que toca Tingle lo acaba abocando irremediablemente hacia su lado. Hay mucho puzle, muchísima trampa y una dosis calibrada de mala baba. Además de un desafío, también son la excusa perfecta para la broma y la pullita, para tentarnos con rupias que llevan a trampas, con trampas que llevan a rupias, y con rupias que llevan a rupias que al final son trampas. Se le da importancia al componente aleatorio, pero muy bien medido. Nunca es injusta una muerte: si te has quedado sin rupias es siempre a causa de una serie de decisiones equivocadas y a una gestión mejorable. Los jefazos, divertidos, muy locos y quizá facilones, funcionan mejor como aligeramiento que como clímax.

La experiencia de juego no pasa necesariamente



por las mazmorras. De hecho, ni siquiera son obligatorias, aunque sí muy convenientes. Hay varias islas en las que no se dispone de estos caminos fáciles, y se exige ingenio para multiplicar nuestros ahorros. Por ejemplo, Tingle puede acumular toneladas de extravagantes ingredientes para venderlos independientemente o cocinados en recetas escondidas por todo el mundo. ¿Que no te gusta cocinar? No pasa nada, dedícate a hacer recados, o contrata un guardaespaldas para que pelee por ti. ¡No, mejor! ¡Ve a completar los mapas para vendérselos a la vieja del puerto! ¡O todo a la vez! El tedio no tiene cabida porque permanentemente estamos rodeados de cosas divertidas, de posibilidades, de trastos que coleccionar, de personajes nuevos que conocer y de momentos memorables, quedándonos un minuto pensando cuánta pasta darle a ese obrero estúpido y sensual para que construya el puente y nos haga su bailecito molón. Da igual que a lo largo de más de treinta horas nos hayan sorprendido hasta la extenuación, continuamente se sacan algo de la chistera imposible de predecir.

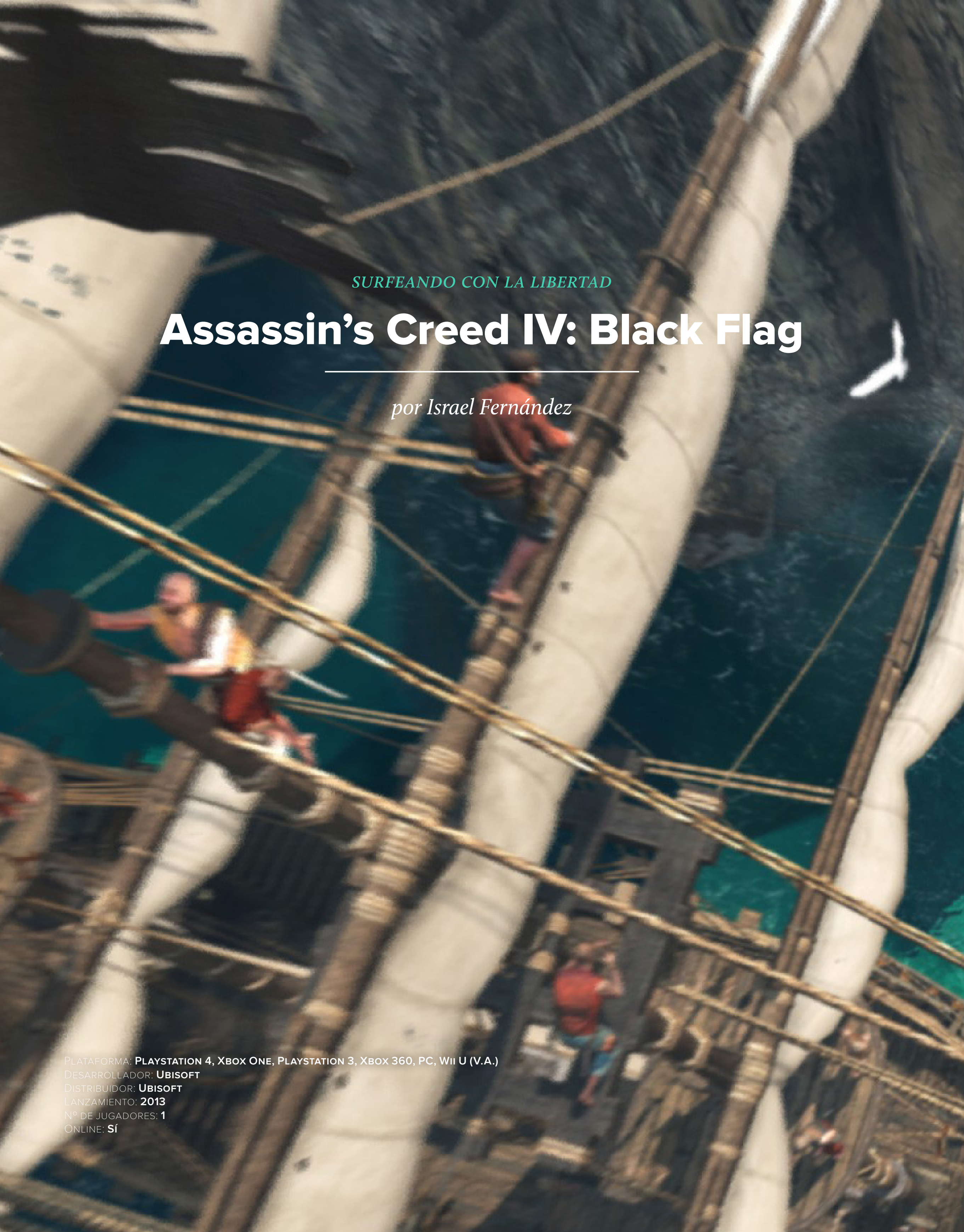
Ambiguo y adorable

Para crear todo un entorno consistente y vivo a su alrededor, los chicos de Vanpool no han necesitado añadir nada externo a la mezcla ni dejarse llevar por la japonesada. No hay una pretensión narrativa especial ni se busca dar capas de profundidad a un personaje que, no lo olvidemos, apenas habíamos visto de pasada y con un papel muy secundario (e intoxicador, reconozcámoslo). 'Tingle's Rosy Rupeeland' nos muestra al Tingle conocido, el que esperamos ver. Dan igual los odios suscitados en el pasado, para ganarse nuestro corazón al pimpollo le vale con ser él mismo: ambiguo, crápula y mujeriego.

El único momento en el que podemos divisar un atisbo de profundidad es en la escena inicial. En ella, Don Rupia convence a un hombre de mediana edad de que si echa muchas, muchísimas rupias al estanque junto a su casa, será enviado a Rupialandia, donde dispondrá de todos los placeres humanos (todos, TODOS) en cantidades ilimitadas. Esa promesa, por supuesto, hace que nuestro hombrecillo pierda la cabeza por el preciado cristal, esfumándose su identidad y dando lugar al nacimiento de Tingle, que vendría a ser igual pero en mallas. De esa guisa va nuestro chispeante protagonista a pasear por Puerto Rupia y sus alrededores, buscando rendimiento económico entre comerciantes con el colmillo más retorcido que el rabo de un gorrino. Claro que no todo son hostilidades: Pingle, con su par de buenas razones para hacerle caso, nos dará información, charlará amistosamente y nos guardará la partida, siendo, quizá, el único punto de apoyo real y permanente entre tanto buitre.

El píxel colorista, sencillo y muy bien animado que conforma esa perspectiva cenital propia de los zeldas clásicos le permite diferenciarse sin perder del todo la senda de la saga madre. También la banda sonora se permite remixes, fanfarrias y jingles que inevitablemente nos vinculan con la épica de Link, aunque en muchos casos no sean más que coñas marineras. De hecho, podríamos llegar a creer que todo forma parte de una gran broma, que el propio juego quiere volvernos locos con sus absurdos y sus personajes que parecen sacados cada uno de un universo diferente, pero no, todos ellos forman parte de la heterogeneidad del universo Tingle. Lo convencional les venía sobrando.

El juego del pimpollo es más que una rareza: es un acierto a la primera, una obra contundente situada en un espectro jugable casi indescriptible. 'Tingle's Rosy Rupeeland' escapa de cualquier género, concepto o prejuicio; inventa su propio camino y lo sigue como si fuera la cosa más natural del mundo. No hay referencias anteriores a algo así, ni siquiera en el universo del que se desliga con fuerza. Es la redención de un personaje como Tingle, que nunca será Yoshi, ni Wario, ni dispondrá de una línea de juegos consolidada, pero que, al menos con este título, se ha ganado un pequeño rincón entre los juegos que siempre merece la pena jugar. La obra de Vanpool es tan única que hasta su secuela –esta vez, con todo el sentido común del mundo, se quedó en Japón– siguió una ruta completamente diferente. Con Tingle había que hacer algo así, no había otra justificación posible.

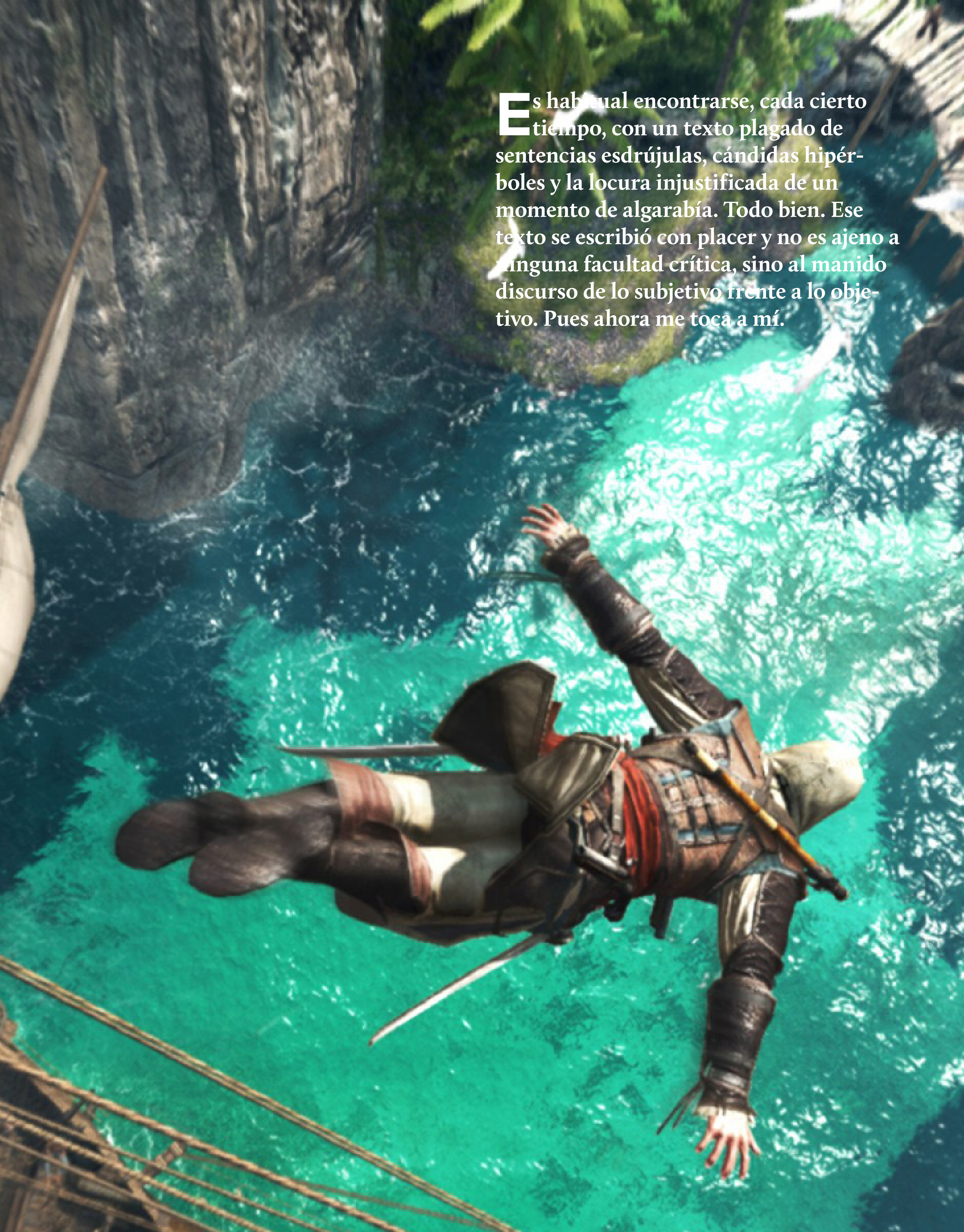


SURFEANDO CON LA LIBERTAD

Assassin's Creed IV: Black Flag

por Israel Fernández

Plataforma: **Playstation 4, Xbox One, Playstation 3, Xbox 360, PC, Wii U (V.A.)**
Desarrollador: **Ubisoft**
Distribuidor: **Ubisoft**
Lanzamiento: **2013**
Nº de jugadores: **1**
Online: **Sí**



Es habitual encontrarse, cada cierto tiempo, con un texto plagado de sentencias esdrújulas, cándidas hipérboles y la locura injustificada de un momento de algarabía. Todo bien. Ese texto se escribió con placer y no es ajeno a ninguna facultad crítica, sino al manido discurso de lo subjetivo frente a lo objetivo. Pues ahora me toca a mí.

Assassin's Creed IV: Black Flag (en adelante, ACIV) es, sin ningún atisbo de duda, el mejor *Assassins* de cuantos existen. Entiendo que la saga creció en ambiciones y presupuestos, que jugó con mayores márgenes y se permitió excesos megalómanos, pero en algún momento de su descenso a los infiernos, respiró hondo, tomó el timón de su propio barco y entendió que hacer un buen *Assassins* no pasaba necesariamente por hacer es-tric-ta-men-te un *Assassins*. Porque la ventaja de ser una IP consolidada subyace en los márgenes del riesgo, en coger mecánicas asumidas desde hace años y repensar que, bueno, tal vez no estén tan bien como parecen. Aunque ya sabían esto.

A estas alturas, todos conocemos al clásico fan al que miramos con descrédito e incomodidad cuando afirma haberse jugado todas y cada una de las entregas de la serie, que conoce al dedillo los entresijos de la trama y espera con ansia las ediciones limitadas con figuritas nacaradas. Lo mismo asiste a ferias con la sudadera oficial de Ezio Auditore que pelea en foros por su podio sagrado. Ese valiente fan insiste en que la segunda entrega es la mejor por aquello de corregir y aumentar un debut bastante fresco —aunque reciclase tropos de Prince of Persia y Splinter Cell, igual que Watch Dogs aspira al trono de *juego perfecto* reciclando todo lo anterior más Far Cry—. Pero, discúlpenme, lo que tenía de preciosista y solemne, lo tenía de rutilante. Era el mismo juego multiplicado por mil, una buena forma de mostrar músculo y sacar a relucir las miles de ideas que tenían para convertir aquel anacronismo renacentista en una 'Biblia para Jugones'. Pero no, no comulgo con su credo. La libertad, en último término y pese a no estar cohibida por paredes invisibles, seguía siendo una utopía bastante vergonzante y las mecánicas condicionaban cada giro de guion y cada apuesta por divertir.

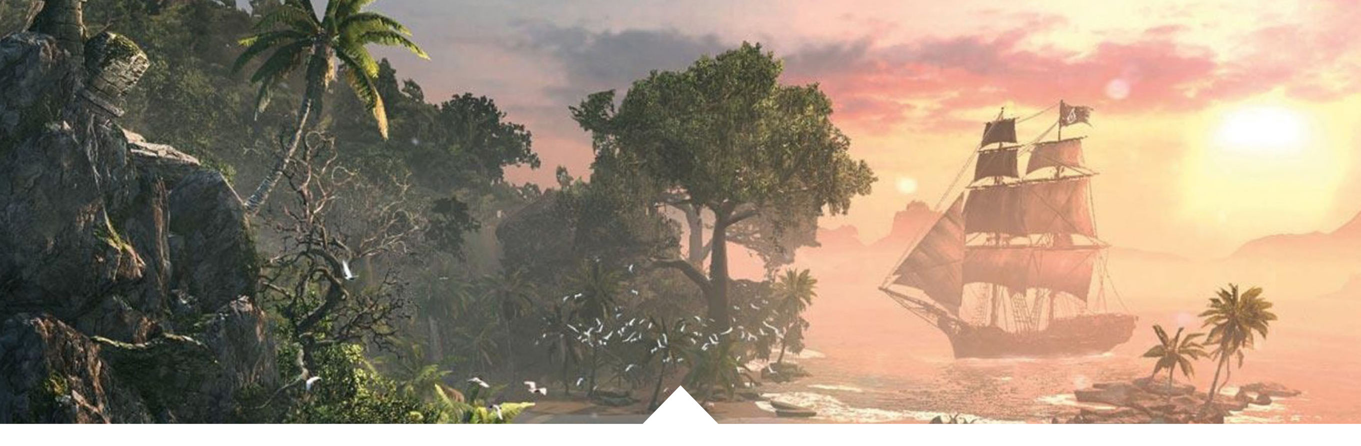
Después de una procesión de directores creativos y jefes con mando, la cuarta entrega fue concebida por las manos de aquellos artífices que parieron la peor iteración de todas. En una infografía que fuese desde lo correcto hasta la idiotez supina, Revelations y Assassin's Creed III estarían en el margen derecho del espectro. Excesos injustificables y actividades secundarias no-funcionales, acometidas estrictamente para alargar la vida útil del juego. En un equipo de cientos de personas que se permite publicar sus anuales citas días antes de la fecha de venta, que incluyen un online gigantesco para después dejarlo desierto y a merced de cuatro esquizofrénicos aburridos y hasta contratan guionistas como pista de aterrizaje 'por si las moscas', no cabía otra cosa que no fuera el continuismo cenutrio y siempre a rebufo de la joya de su corona: sí, el primer Assassin's Creed.

AHORA SÍ

En ACIV encarnamos a Edward Kenway, padre de Haytham Kenway y abuelo del Connor de AC III, un pirata que no lo es pero que luego sí y se desenvuelve muy bien en todos sus roles, desde asesino a sueldo, amante bandido, hasta maestro actoral de conspiraciones incólumes. Es guapo, tiene la coleta rubia y ambiciona el poder como el que más. Al otro lado de la pantalla, tenemos las oficinas de Ubisoft Montr... digo, las oficinas de Abstergo, que pretenden filmar una película de aventuras muy realista gracias a las nuevas facultades del Animus, su computación en la nube y todas esas mandangas genéticas. Este extracto de guion se nos sirve en la primera hora de juego, después empieza la búsqueda del Observatorio, las monsergas políticas y cien mil referencias a sistemas de gobiernos obsoletos y perennes, rupturas de la cuarta pared mediante y... en algún momento de tan genial argumento me perdí para no volver a encontrarme.

Quizá esa sea su virtud. Construir un guion repleto de matices, al servicio de los fans más exigentes, y dejarlo para quien quiera escuchar con un mínimo de atención. Por mi parte, aguanté estoicamente hasta las cinco o seis horas de juego, cuando heredamos nuestro primer barco -destartalado-, con su inseparable tripulación -destartalada- y alguien nos invita a llevar algo a algún sitio. Justo aquí, el viaje interplanetario de Mass Effect II y el hiperrealista salto de frontera en Red Dead Redemption se me antojan pequeños al lado del sense of wonder de vivir aventuras en alta mar. Hay un niño pequeño y pirata frustrado en mi interior,





dando saltitos y pasándose el rigor histórico por el arco del triunfo. Todo lo bueno se hace esperar, y la caza de ballenas tan vilipendiada por la P.E.T.A. y los grandes navíos de guerra que actúan como destructores acorazados alemanes, vendrán cuando tengan que venir. Pero hasta entonces, el juego nos ha invitado, con inusual titubeo, a trepar como un gato por lianas caribeñas y a matar a sangre fría al primer capullo que nos plante cara. El juego, por tanto, es consciente de su público y le oferta todo lo que tiene (sirva el chiste del ambulante del primer AC que tenía demasiadas cosas en venta) para que elija aquello que prefiera. Yo preferí surcar el horizonte y labrarme una reputación terrible que llamase la atención de las grandes ligas piratas, pero las opciones se mantienen persistentes y funcionales hagamos lo que hagamos. Bajo las Islas Caimán hay fauna y flora REAL y el título de 'Primer waterbox de la Historia' le viene ajustado por méritos propios.

Por otro lado, jugar un Assassins en un tabletomando es quizá la tortura más agresiva que se me antoja, con permiso de Bayonetta. La única diferencia más allá del uso de la segunda pantalla como mapa o la gestión de inventario y menú es esencialmente esta: la iluminación es más realista. Lo compré a precio de escándalo mientras se retrasaban las entregas para nueva generación, aquellas que aprovecharían todo el potencial de unas máquinas nacidas tarde y por petición expresa de los creativos. Y, aunque difícil de creer, la versión de Wii U es mejor que la de sus más inmediatas competidoras, pese a un framerate más inestable que el Joker después de una fiesta de disfraces. Pero de alguna manera convertí a aquel juguete en mi portátil para tiempos muertos y por eso está dentro de este especial disimulado a Nintendo, porque ACIV se transformó en algo más amigable para mi hija preadolescente y, con uso y abuso de auriculares de estudio, conviví con piratas ingleses, españoles y portugueses, peleando por jugosos botines en islas ignotas y el estraperlo de materias primas como EL TABACO. Tal vez, esa noción de libertad tan nociva en los videojuegos actuales se acentuó con la posibilidad de jugar muy fuerte mientras el resto de mi familia vivía su vida. Tal vez, el juego actuó como un vórtice, concentrando las pulsiones pueriles de ser un temido pirata que coloniza los finisterres del mundo.

José de Espronceda tenía razón. Encaramarte sobre el mástil de la vela mayor, frente a un bergantín con ganas de pelea y dirigir la cubierta como un equipo de rugby, es incontestablemente divertido, visceral y gamberro —pudiendo usar las ebrias tonadillas como las emisoras de GTA—. Al igual que la época azul de Picasso, Ubisoft se encontró con su etapa verde hace un par de años (recuerden la inercia de Far Cry 3 en la industria). Verde que intuyo como símbolo de libertad, incluso de desprenderse de corsés conceptuales a favor de una imaginería distinta. Ondear la bandera ignorando la diógenes digital a la que nos tiene acostumbrados la editora gabacha es de lo más refrescante de una saga en inminente descacharro. Y para aquellos que o bien la abandonaron o la ignoraron, tienen aquí mi misiva para redimirse. Corran a jugar el mejor Assassins de todos (hasta ahora), la obra maestra para opositores a pirata.





HEMOS VENIDO A MATAR NAZIS

Saga Wolfenstein

---

por Israel Fernández

Se dice que Wolfenstein 3D supuso el nacimiento de un género, entendido como la popularización de un lenguaje y unos códigos que, o bien no existían, o no habían sido aplicados como proceso estandarizado. Lo cierto es que la saga Wolfenstein, con mayor o menor fortuna, suelta un guantazo al medio con cada nueva entrega y, aunque no todas han respetado el legado que implicaba llevar encima semejante cuño, ninguna fallaba en una premisa central: matar nazis. Y divertir en el proceso, vaya.

Génesis: Hombres lobo bajo esvásticas pixeladas

Cuando Silas Warner, aquel *meat loaf* adicto a los ordenadores, decidió programar el enfrentamiento de USA contra la Alemania de la 2ª Guerra Mundial destilado a través de un imbatible preso político encerrado en una oscura mazmorra (cojo aire), intuyó que podía tocar ciertas teclas que nadie había advertido aún. Inspirado en Robotron 2084, Warner apostaría por la exploración más calmada y el espionaje, cada pantalla sería una aventura en sí misma. El Castillo Wolfenstein representa la fortaleza de la maldad, es un bastión nazi infranqueable de la que conviene huir a toda costa, sirviéndonos de chalecos antibalas, de uniformes para hacernos pasar por ellos, incluso tomando rehenes para avanzar en los niveles más difíciles. Todo esto, recuerden, en 1981.

Muse Software lo vendía como "el juego más interactivo jamás creado", abuelo espiritual del Metal Gear de MSX 2 y toda la ralea de juegos sigilosos, donde ser descubierto helaba la sangre más que ser disparado y emborracharse en un rincón era más una necesidad que una opción jugable. Tres años después, Warner dispuso una magnífica secuela donde, echando el resto, debíamos infiltrarnos hasta en el mismísimo bunker de Hitler y asesinarlo colocando una bomba/maletín dentro de su despacho. **Beyond Castle Wolfenstein** salió tras el verano de 1984 para Apple II, y miles de fans derrotaron ellos solitos a todo el Tercer Reich, lanzando granadas de dos en dos y escalando atalayas atestadas de monigotes gritando Halt! en la oquedad de la noche.

Cuando **Castle Wolfenstein** llegó a mis manos, tendría unos seis añazos. La cruz gamada era como una luna llena y bajo su influjo todos los enemigos se habían convertido en hombres lobo. Aquella fascinante mitología escondía rituales, justificando que los enemigos hablasen *una lengua extraña*. Los Aullidos de Joe Dante hicieron estragos en mi primitiva imaginación y no recuerdo otra cosa que terror apremiante mientras agotaba la poca munición disponible, dándose patéticas persecuciones dignas del Show de Benny Hill. Accésit aparte, el juego enganchaba como pocos y su esqueleto mecánico sigue vigente hoy día. Silas Warner había creado un *gameplay* minucioso, una narrativa elocuente —cada vez que nuestro personaje ingería algún alimento, comentaba con socarronería sobre su gusto—, y sus hallazgos no caerían en saco roto. Aunque limitadas por las herramientas de una época bastante experimental, ya se intuían un ideario muy claro sobre interactividad y supervivencia.

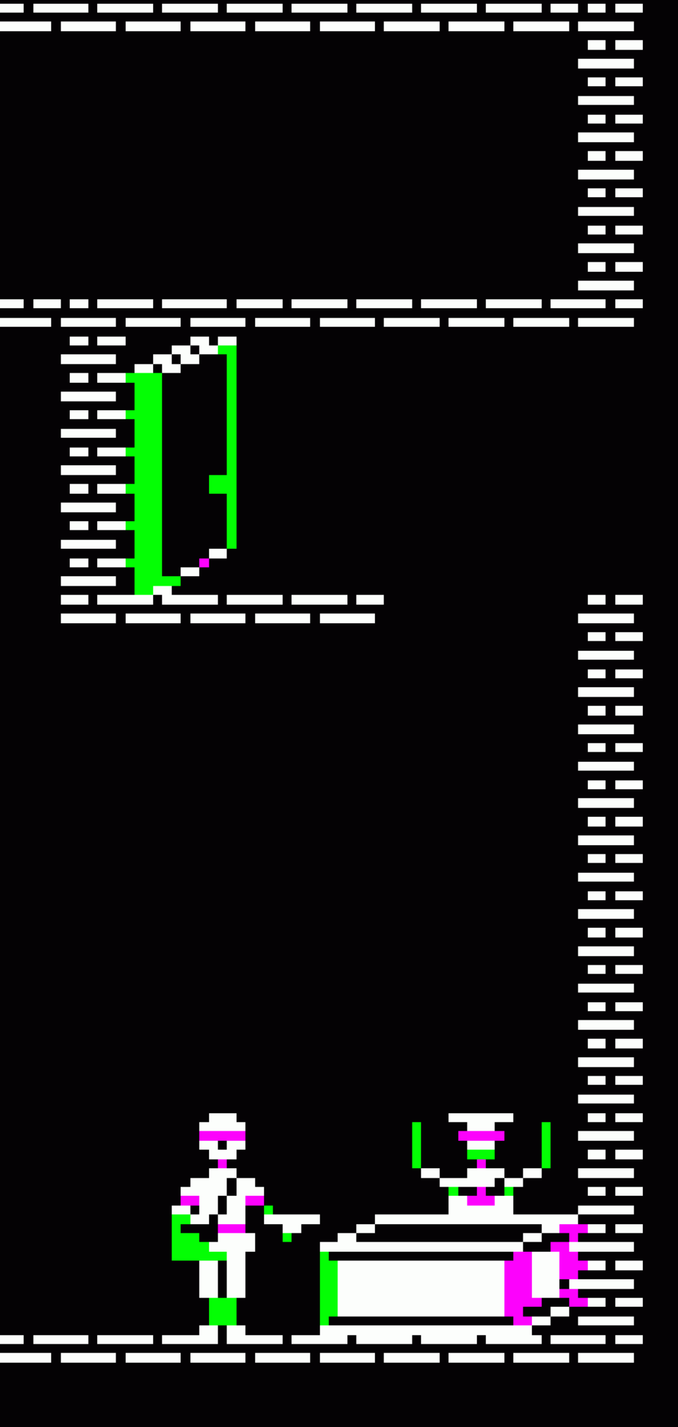
Éxodo: De cielos grises y puertas turquesa

Sobre **Wolfenstein 3D** se ha expuesto prácticamente todo. Sobre el joven equipo de id Software comprando los derechos y rindiendo homenaje a un juego que les encantaba, también. Los John's Carmack y Romero venían del éxito de Commander Keen —protagonizado por 'Billy Blaze' Blazkowicz II, el maldito abuelo de nuestro héroe—, en una asociación que no paraba de referirles notas de prensa y no tantos beneficios. Después llegaría el dibujante Adrian Carmack a las labores de grafista y el músico Robert Prince, y publicarían Catacomb 3-D, un pelotazo del que las revistas de la época relatarían «una nueva dimensión». Wolfenstein 3D se lucró de aquellos avances, del motor gráfico EGA y del diseño de niveles. Tras la bancarrota y cierre de Muse en el '85, la licencia estaba bajo el auspicio de aquel estudio de pantalones cortos y medias melenas, el epicentro tecnológico de una nueva década. Y Apogee Software, la distribuidora tejana que ya tenía experiencia manejando a machos alfa rubios —Duke Nukem fue publicado en julio

El castillo Wolfenstein representa la fortaleza de la maldad, es un bastión nazi infranqueable

La cultura del easter egg

Como el resto de elementos old skool, todo comenzó con Wolfenstein 3D. Al completar cada uno de los tres episodios, teníamos un nivel secreto al que accedíamos mediante un ascensor oculto. El tercer nivel era una recreación de Pac-Man en primera persona, con copas y coronas en vez de pastillitas, aunque conservando los fantasmas. Algunos de esos guiños ocultos venían de la censura, de la confrontación de lastrar la rancia polémica y resarcirse de ella con solvencia: en la versión de SNES aparecen enemigos que más tarde adaptarían a Return To The Castle Wolfenstein, mucho más fuertes pero sin mostrar una gota de sangre. Después vendría la nota al Doctor Merkwurdigliebe —en inglés, Dr. Strangelove— en Return To The Castle Wolfenstein, el primer alemán en pisar la Luna o el Abbey Road de The Beatles en clave germana como transcripción de una línea temporal alternativa. Pero el culmen de lo metareferencial y lo icónico llegó con esta última entrega, donde podemos acceder al primer nivel de Wolfenstein 3D a través de una pesadilla de Blazkowicz, recordándonos su grescas en el arcano castillo y señalando, una vez más, que BJ vive atormentado por llevar tantos cadáveres a cuestas.





del '91— pondría al personaje, ahora renombrado como BJ Blazkowicz, en todos los ordenadores de la época.

Meses más tarde llegaría la expansión **Spear of Destiny**, una suerte de precuela donde debíamos recuperar la lanza sagrada que hirió a Cristo en la cruz y que fue robada en Versalles por los nazis. En este punto, comenzó a extenderse la imaginería hasta las ucronías locas de los años venideros: los rivales cada vez eran más viscerales, más diabólicos, subiendo la apuesta hasta enfrentarnos en el Inframundo contra el Ángel de la Muerte en una batalla final sin tregua. Mientras toda una generación decidía cuál de los dos juegos era mejor, en mayo del '94 vendrían a rebufo del éxito 'The Lost Episodes', dos packs de misiones extras con alguna textura nueva pero idéntico *gunplay* y esquema de juego. El nombre devino por ser episodios poco conocidos, editados y publicados por FormGen Corporation de manera independiente. Requerían una copia de Spear of Destiny para ejecutarse y se denominaron como 'Mission 2: Return to Danger' y 'Mission 3: Ultimate Challenge', con 21 niveles cada uno.

Mi rito de iniciación con Wolfenstein 3D fue idéntico al de miles de niños. Una demo de revista del famoso primer nivel 'Escape from Wolfenstein', aquel guiño al prodigio original. Pasaron un par de veranos hasta que algún amigo instaló en el PC la versión completa, incluso la expansión *The Nocturnal Missions* y descubriría que tras aquellos perros rabiosos, del casi inmortal Hans Grösse y del ejército de bestias creadas por el Doctor Schabbs, estaba nada más y nada menos que un acojonante Adolf Hitler mecanizado, equipado con cuatro metralletas, bigotón, piernas hidráulicas y un tono de voz bastante amenazador. 32 colores y mucha sangre sin la menor estrategia que revisar cada esquina, cada adoquín regado por los miembros cercenados y cada puerta en busca de emboscadas, recogiendo por el camino joyas varias y narrando a los colegas la brecha infernal que aquel *shooter* primitivo, sin verticalidad ni regeneración, acababa de abrir. Durante horas muertas —horas de *guns and glory*—.

Advenimiento: La épica y la entrópica

Responsables del estupendo Cyberia, Gray Matter Interactive publicaba en 2001 **Return yo the Castle Wolfenstein**, una tabula rasa de los conceptos gamberros noventeros a favor de una



narrativa más sobria. De estos pozos nacería la guerra moderna de Call of Duty, la vertiente de *shooter* bélico-histórico extenuante, el neo-héroe con sus profundos dilemas de bandos y banderas —aunque Medal of Honor ya había sembrado su semilla—. Por suerte, aquí se mantiene la sci-fi desquiciada y la mecánica sucia: aplastar radios a patadas y matar nazis a machete.

Tenemos delante a un tipo fuerte como un saco de arena, con un hoyuelo perfecto gracias al motor de Quake III, que entabla conversación con el jefe de gobierno. Hablan del grupo de resistencia, el Círculo de Kreisau, que ha filtrado documentos sobre las operaciones paranormales de un puñado de altos cargos de las SS. Con esta premisa, consiguieron bambolear entre el *survival horror* de zombis y monstruos de armario hasta la fantasía medieval, con las demenciales resurrecciones de los Death Knights. Nuestro avance en guardia regaló algunos de los momentos más épicos del género —como la evasión de Calavera— y aunque al juego le faltaba pulso y profundidad, cumplió con lo prometido.

Nunca completé la campaña, mi frente fue otro. Nerve Software debutó diseñando el multijugador y toda una horda de jóvenes saltó de las líneas del guion a las líneas enemigas. Desde aquella incursión, la saga no volvería a ser la misma. En 2003, Splash Damage, estudio nacido a partir de una comunidad *modder* británica, tomó el relevo de la marca bajo el colchón económico de Activision y publicaría **Wolfenstein: Enemy Territory**. Un desarrollo problemático —en principio sería una expansión del juego de Gray Matter, que ya estaban porteando para Xbox y PS2; después un juego independiente y hacia el final del desarrollo, tras eliminar grandes cantidades del paquete para reducirlo hacia su componente online, un simple instalador *freeware*— que funcionó mejor de lo que sus creadores sospechaban. Allí los jugadores veteranos montaban sus clanes y el único color dominante era el del equipo que ganaba la ronda. Splash Damage se puso a repetir la fórmula con Enemy Territory: Quake Wars, pero para entonces la comunidad de jugadores se dispersó hacia otros horizontes, implementada la saga Battlefield, S.T.A.L.K.E.R. cogiendo fuerza, y los feligreses de Valve haciendo trampas en Team Fortress 2. Mientras tanto, Fountainhead Entertaiment alquiló los derechos para desarrollar un híbrido entre RPG y FPS, parte de una estratagema para llevar las marcas más famosas del estudio matriz -id Software- a



MachineGames es un estudio sueco nacido de una bifurcación en el seno de Starbreeze Studios. La cúpula de éste abandonó el barco por presiones y cancelaciones violentas, montándose los miembros fundadores por libre a la espera de algún contrato millonario, contrato de ocho millones de dólares que llegó con Zenimax. Bethesda Softworks, el gigante de Maryland, había absorbido todas las filiales satelitales y, en consecuencia, sus IP's. Y éste grupo de talentos era un firme candidato a re-situar en el mapa la saga Wolfenstein, prácticamente olvidada después de su última e inadvertida entrega.

las plataformas móviles. Un fracaso, aunque la idea sería revisada una década después.

Crucifixión: Tiempo, espacio y singularidad

Cuando John Carmack fue preguntado por la secreta secuela en la que estaban trabajando, su respuesta fue tajante: «saldrá cuando esté». Como no podía ser de otra manera, la casa de los hermanos Raffel -Raven Software-, curtidos en *shooters* (desde los míticos Heretic o Hexen hasta el denostado Quake 4), se encargaría de dar a luz la nueva entrega. **Wolfenstein** '2009' aspiraba a ser, como contenedor de ideas funcionales, un clásico. Pero algunos retrasos en el proceso que obligaron a varios estudios de apoyo a empujar el desarrollo hasta el final —el apartado online corrió a cargo de Endrant Studios—, dejaron en las tiendas un videojuego demasiado inseguro, flemático, con una estructura usual en tiempos de mudanza. Con algunas de las ideas sobrantes y ya liberados de la sombra Wolfenstein, publicaron sin una maldita nota de prensa el que tal vez sea uno de los mejores FPS de la pasada generación, lastrado por su condición de clase media-baja: Singularity no cuajó por desconocimiento, y su candidatura fue puesta en entredicho hasta que Activision mandó a Raven a programar DLC's para Call Of Duty. Pero aquella mezcla intrépida entre Portal, Doom y Bioshock funcionaba como un reloj atómico. Y aún hay gente en el online.

En este reseteo, William Joseph Blazkowicz, el eterno superespía, aparece peliteñido, con una voz aterciopelada y una concepción del terrorismo bastante arquetípica. Respetando genealogía y cronología, pero introduciendo novedades como la manipulación del tiempo y del escenario mediante una dimensión paralela —conocida como Black Sun, a la que se accede a través del Velo con el uso del medallón Thule y los cristales de poder—, nuestro personaje se pierde entre una marisma de tics y devaneos que relegan el *gunplay* a favor de unas herramientas más clásicas en los juegos de aventura, con puzles contextuales y lo nazi en segundo plano. El mapa es amplio, hay un sistema de mejoras, un aire rolero, pero la situación no nos obliga a combinar el arsenal, cayendo en una cómoda cadencia de rutinas en la que los clímax narrativos se resuelven con vídeos CGI. A veces se enroca en las premisas más sencillas y a veces simplifica los tramos más densos, perdiendo el equilibrio *ingame*. En cualquier caso, conviene jugarlo, visitar la sitiada y ficticia ciudad de Isenstadt, porque hasta en sus espacios más abstrusos contiene algo de aquel gen primigenio de 1981, de sigilo emocionante y coberturas valientes —una metáfora bastante visual del propio juego—. Y porque sería inicuo despreciar un juego que prima la innovación por encima del costumbrismo, por muy rutilante que se insinúe.

Resurrección: De los tributos a los excesos

Y vuelta a empezar. Sin el paradigma del online, sin grandes partidas LAN con 32 jóvenes gritando «muere ya, perro nazi», tan sólo una campaña de quince horas, con un prólogo de dos y una decisión de honor que bifurca el camino hacia dos polaridades opuestas. Un videojuego completista en tanto cumplidor con todos y cada uno de los jugadores: bastante respetuoso con los cánones para levantar una sonrisa entre los avezados, bastante procedimental para no arquear cejas, adaptando tropos actuales e insertándolos en su armadura y sobre todo, bastante bien hecho como para convencer a todo el mundo y divertir a la mayoría. **Wolfenstein: The New Order**, la ópera prima de MachineGames, irrumpe tras una maniobra bien dosificada entre nuevas y viejas consolas, con la máscara intergeneracional pero la atemporal mecánica.

Con la quinta versión del motor id Tech (lo que vendría a ser una vitaminada revisión de RAGE), MachineGames se desenvuelve en escenarios rocosos, límpidos collados y oxidados subterráneos, todo bien iluminado, bien nutrido, casi perfecto. El genoma de Starbreeze está presente, el tono derrotista de Riddick y el Jackie Estacado de The Darkness, el ambiente contaminado de los demonios nazis, iconos pop de malicia en la historia

moderna. Todas las teclas personalísimas están ahí, hasta cuando 'Blazko' se pone lacrimógeno y paternofilial, cuando habla de la profundidad de la pesadilla que implica llevar tantos años en guerra, tantos años cansado de pelear contra el mismo enemigo, conquistador de planetas y líneas temporales, ahora más envilecido que nunca. Pero sobre todo está harto de viajar en caravanas atestadas de miedo, anhela algo que su servicial condición no le consiente: una vida normal, con esposa e hijos, una vida plena.

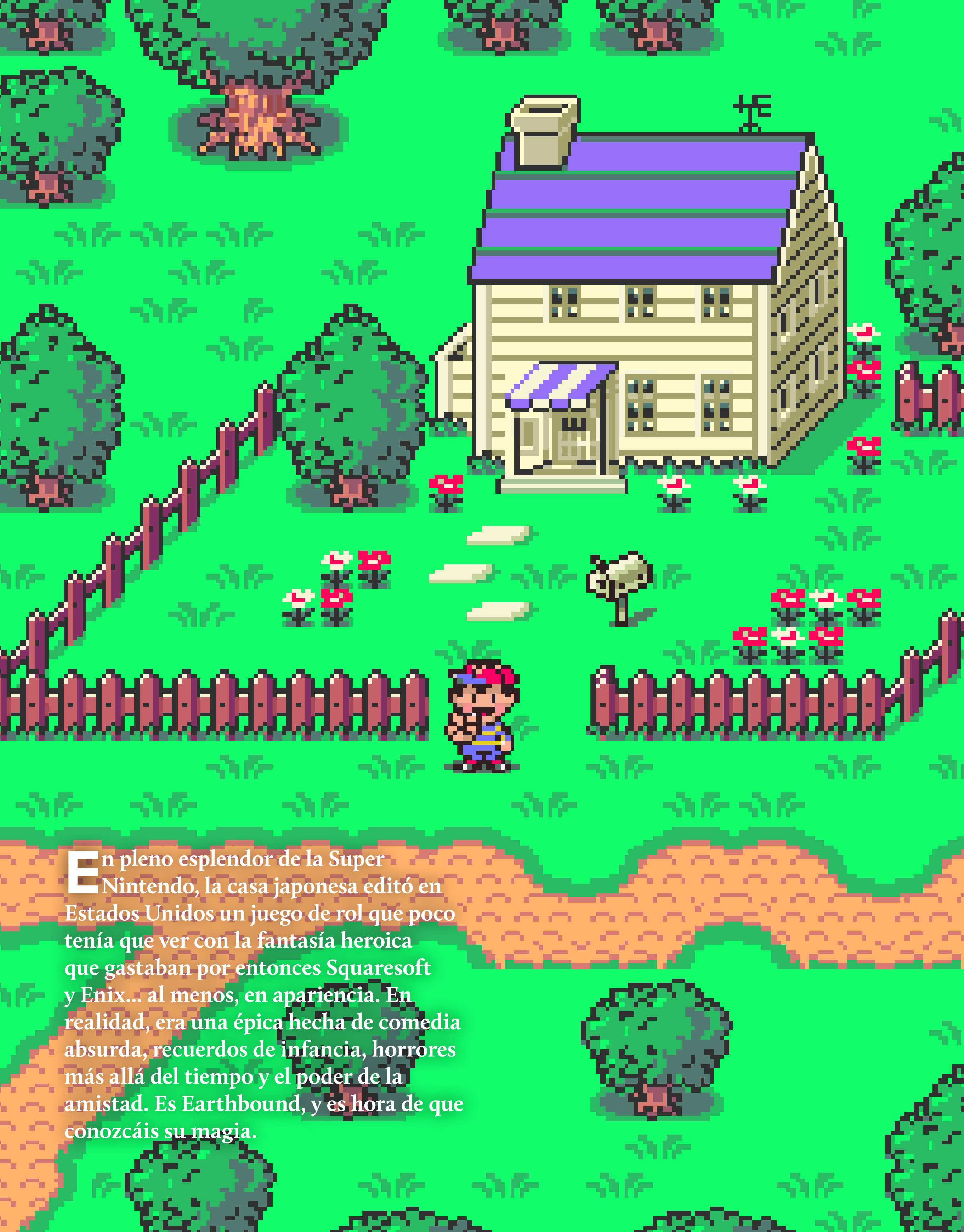
Desde el menú inicial, con *doom metal* de fondo, percibimos las referencias entre los cinco niveles de dificultad y nada más comenzar, un par de caracteres a lo Half-Life nos indican que este Wolfenstein es mucho más de lo que su herencia cuenta. La facultad de convertir el *farmeo* de blindaje y las sobrecargas de vida en un elemento estratégico, un *gunplay* exquisito, oscuro, metálico, tan sencillo que en muchas ocasiones sentiremos una de las principales metas de los programadores: volver a los noventa, a los primeros *shooters* de teclado y ratón. Lo mecha, las pulsiones y temores de las distopías más crueles y pesimistas, disfrazadas con socarronería para no resultar mera idiotez, lo nazi deconstruído hasta la bufa, el Holocausto como gran chiste de cierre, desmoronando su potestad y extirpándoles todas las sublecturas concurrentes tras una esvástica.

> Este es el *nuevo orden* de Machine Games, un toque de atención al resto de shooters acomodados

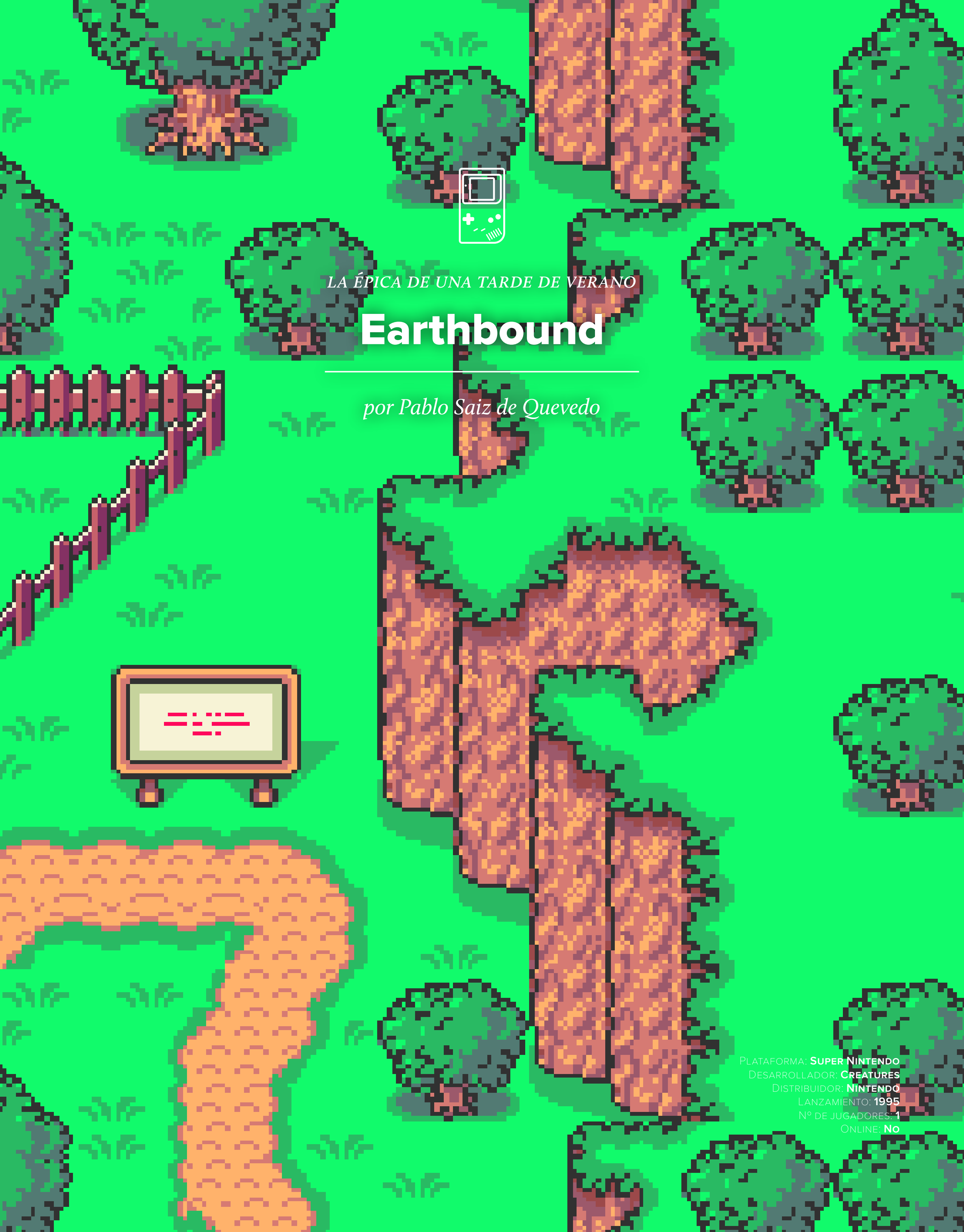
Porque cuando creemos que todo ha terminado, un toque de corneta sirve de epitafio: nuestra misión es cazar nazis y, mientras quede uno solo en pie, no podremos dar por terminada la misión. Calavera, con su caracterización esperpéntica y caricaturesca, es quizá el némesis más esquizofrénico, al más interesante de ver crecer su poder. Ya depende del destino si aguantamos una batalla más o si no nos quedan rivales que abatir y, por tanto, no nos queda camino por recorrer. Pero siempre hemos sido animales supervivientes. A este nuevo Wolfenstein lo tachan de rutinario y previsible —que lo es, por motivos constructivistas—, pero deja suficientes márgenes para el descubrimiento y la improvisación sin que se desgarren las partes, como en la anterior entrega. Éste es el *nuevo orden* de MachineGames, un toque de atención al resto de *shooters* acomodados, insuflando suficiente metralla a los rivales y oxígeno a los jugadores. Larga vida a BJ Blazkowicz. Muerte a los nazis.




SONY
FIFA WORLD CUP
Brasil
TV OFICIAL DE LA COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2014™
SONY



En pleno esplendor de la Super Nintendo, la casa japonesa editó en Estados Unidos un juego de rol que poco tenía que ver con la fantasía heroica que gastaban por entonces Squaresoft y Enix... al menos, en apariencia. En realidad, era una épica hecha de comedia absurda, recuerdos de infancia, horrores más allá del tiempo y el poder de la amistad. Es Earthbound, y es hora de que conozcáis su magia.



LA ÉPICA DE UNA TARDE DE VERANO

Earthbound

por Pablo Saiz de Quevedo

Plataforma: **Super Nintendo**
Desarrollador: **Creatures**
Distribuidor: **Nintendo**
Lanzamiento: **1995**
Nº de jugadores: **1**
Online: **No**

De Earthbound se pueden decir muchas cosas, pero 'convencional' no es una de ellas. Es un juego de rol de consola que olvida los ambientes pseudomedievales del Final Fantasy y el Dragon Quest para introducirnos en un mundo basado en la Norteamérica suburbana, que sustituye los orcos y los dragones por retro-hippies de la Nueva Era y cuervos rencorosos; cuyos arcos argumentales incluyen un enfrentamiento con una secta de tipos que visten como el Ku Klux Klan y tienen fijación por el color azul, y que entre sus jefes finales incluye una pila de vómito parlante. ¿Os sentís confusos? No os pongáis nerviosos: es normal.

La historia de Earthbound es la de Ness, un muchacho normal al que un día le cae un meteorito al lado de casa y una responsabilidad de proporciones heroicas sobre los hombros, en ese orden. El meteorito lleva dentro un viajero del futuro, una abeja parlante llamada Buzz-Buzz, que antes de sufrir el triste destino de tantos insectos (muerte por manotazo de humano asustado), informa a Ness de que él es el único que puede evitar que una lovecraftiana entidad llamada Giygas conquiste la Tierra. Giygas ha empezado a actuar en la época de Ness, corrompiendo a los hombres a través de la maldad de sus corazones, pero Ness puede frustrar sus planes si se conecta con el poder de la propia Tierra a través de ocho santuarios localizados por todo el globo: para lograrlo, necesitará además encontrar a dos chicos y una chica que, según las leyendas del futuro de Buzz-Buzz, están destinados a luchar a su lado para salvar el mundo. En su camino tendrá que enfrentarse a los estrafalarios ejércitos de Giygas, trabar amistad con músicos errantes y malotes de barrio, enfrentarse a una invasión zombi, y esquivar las constantes (y tronchantes) villanías de su odioso vecino Pokey Minch, el cual parece haber caído bajo la influencia de Giygas.

El primer acierto de Earthbound está en trasladar todas las figuras estilísticas y lugares comunes asociados con los RPG de consola (el héroe elegido, el villano demoníaco y su lugarteniente-secundario cómico, los monstruos variados, los lugares de poder que sirven para vencer al malvado) a una parodia amable de la cultura pop americana. Ness y sus amigos hacen lo mismo que los héroes del Final Fantasy, pero moviéndose por centros comerciales y barrios suburbanos y enfrentándose a aliens de peli de los años 50. La trama está llena de toques paródicos, cuando no directamente absurdos (ese fotógrafo que aparece de repente para retratarnos en plena acción) o incomprensibles, pero no descuida los momentos emotivos, ni dulcifica las terroríficas implicaciones de su premisa: de hecho, Earthbound muestra más que claros paralelismos con It de Stephen King, al enfrentar a un grupo de niños unidos por el destino contra una criatura maligna cuya verdadera forma está más allá de la comprensión humana, y poner la clave de su esperanza de vencer frente a la abominación en la ciega fe que los niños son capaces de desarrollar.

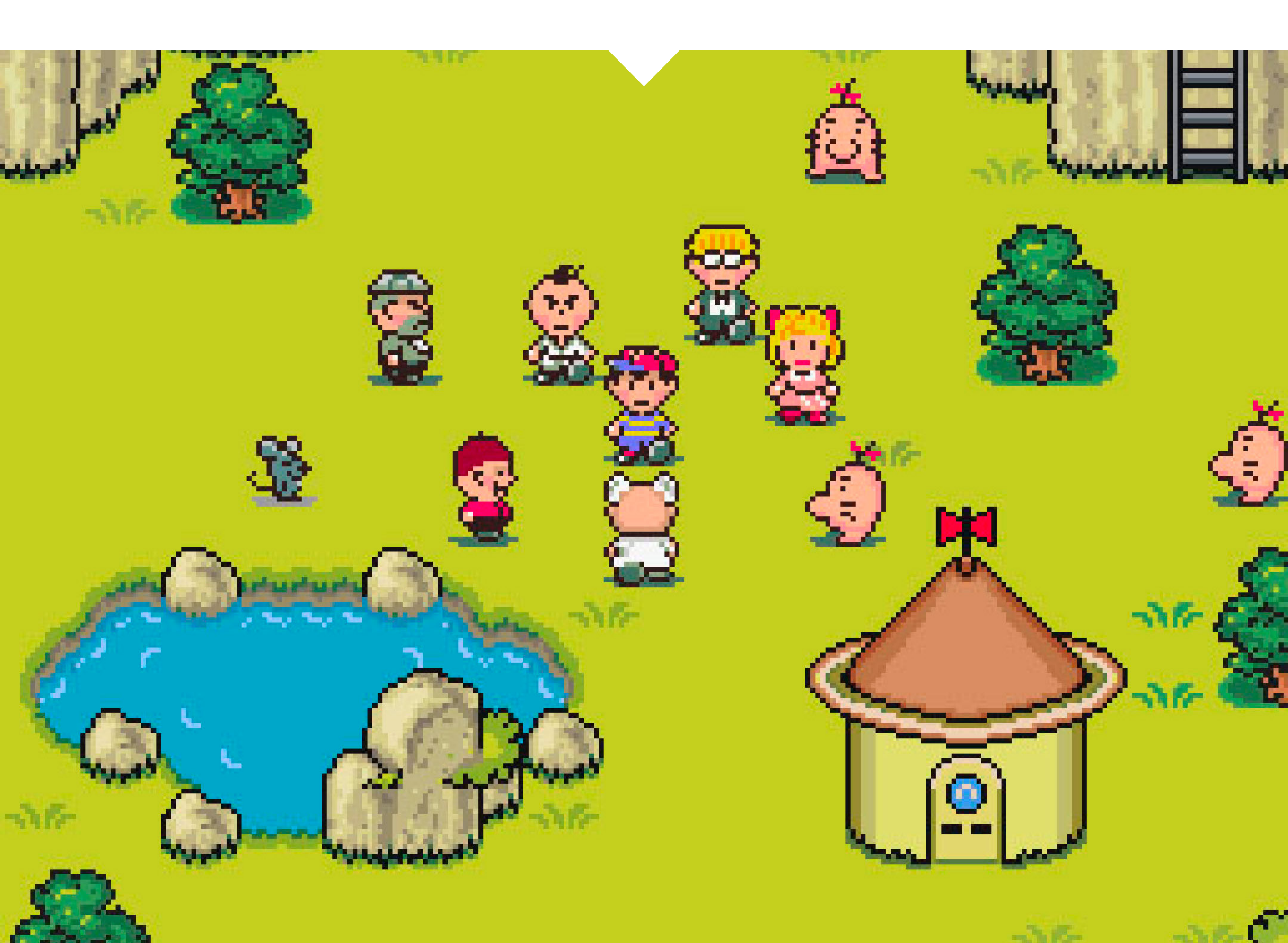
> NESS Y SUS AMIGOS HACEN LO MISMO QUE LOS HÉROES DEL FINAL FANTASY, PERO MOVIÉNDOSE POR CENTROS COMERCIALES Y BARRIOS SUBURBANOS

Pero Earthbound tiene otra gracia, y es que mejora algunas mecánicas habituales de los RPG de consola entre chistecito y chistecito. Los enemigos, al igual que en Chrono Trigger (que, recordemos, saldría un año después), están presentes en el mundo de juego antes de que peleemos con ellos, y de hecho podemos llegar a pillarles por sorpresa si hacemos contacto con ellos cuando nos vuelven la espalda... o ellos nos pueden hacer lo mismo; si les sobrepasamos lo suficiente en poder, el combate puede hasta resolverse a nuestro favor sin pasar por la pantalla de lucha. Las peleas, desarrolladas sobre fondos psicodélicos y con musiquillas entre lo marciano y lo festivo, siguen la tónica habitual del RPG por turnos, pero con un matiz: la vida de nuestros personajes se muestra como en una máquina tragaperras, y baja número a número como en una, lo que permite salvaciones de última hora cuando

un compañero recibe un golpe mortal siempre que le curemos antes de que el marcador llegue a cero.

Todo ello, sin embargo, no impide que caiga en alguno de los vicios consustanciales al género en la época de su salida: la repetición y el level grinding. Pese a su estrambótica variedad de enemigos, las opciones de los héroes no llegan a la diversidad de la que goza, por ejemplo, un Final Fantasy VI, y las batallas acaban volviéndose un más de lo mismo apenas punteado por algún jefe o monstruo nuevo interesante; y, por supuesto, tenemos que tragarnos centenares de ellas si queremos que nuestro grupo sea lo bastante fuerte como para llegar hasta Gyigas, con lo que hasta si somos fans del género corremos el riesgo de acabar bastante hartos.

Pero ni estos defectos erosionan la magia fundamental de Earthbound, que es su poderoso aire de ilusión infantil. Jugarlo es como volver a ser un niño flipado por los Final Fantasy, juntarte con tus amigos en vacaciones de verano, y poneros todos a jugar por las calles y los prados a que sois los héroes de vuestro propia epopeya, y que os enfrentáis para salvar el mundo a monstruos basados en el matón que os fastidia en el cole o la vecina antipática que os riñe; y, cuando terminéis de jugar y volvéis a casa, el abrazo con el que vuestra madre os da la bienvenida es el mayor premio al que un héroe puede aspirar. Eso es algo que ni el más cínico adulto maduro es capaz de olvidar, y que ahora todos podemos revivir gracias a su reciente publicación en Europa a través de la consola virtual de Wii U. Y sí, vale la pena volver a ser un niño, aunque te llames Ness y te enfrentes a un trasunto de Cthulhu, porque estás con tus mejores amigos, y juntos vais a hacer que este sea un verano inolvidable. Sí, aunque lo juguéis en invierno.



EL ROL Y EL ROMANCE

Bound by Flame

por Israel Fernández

A finales de los noventa conocí una chica realmente interesante; una pelirroja completamente loca y, en este particular, bastante enamorada. A mí me gustaba otra y ella se tomó tan en serio el asunto que intentó parecerse a la rubia que me idiotizaba. Se tintó el pelo, cambió sus hábitos horarios y empezó a vestir con camisetas de grupos raros (incluyendo una mochila llena de parches de KoRn). Aquella señorita quería llamar mi atención a toda costa.

Bound by Flame quiere parecerse de manera tan consciente a las chicas guapas de la clase, tantísimo, que acaba por convertirse en un travesti mal maquillado. Es un RPG bruto, esclavo de sus propios demonios y ahogado por la congoja y la lascivia de querer reproducir a alguien que no sea él mismo. Bound by Flame es una marmita bullendo con todos los ingredientes dispuestos sin el menor criterio, una melange improvisada. Vayamos con un poco de name dropping alífero: Demon's Souls en las peleas, Dragon Age y el primer Gothic en los paseos por los poblados aliados, Kingdoms of Amalur: Reckoning en la estética, The Witcher en la creación de pociones y trampas, y todo aderezado con un poquito de cel shading y un guion ramplón que imita a 'Canción de hielo y fuego' con una desvergüenza aplaudible. Como ven, ni tan mal necesariamente (por buscarse algunos de los mejores espejos), ni tan funcional como quieren hacernos creer (por no encontrar puntos en común entre tanto espejo).

Uno lee ese corolario de referencias y asume que hay un severo complejo de inferioridad en todo esto. Pues sí y no. Spiders no cuenta con los valores de producción de las tres grandes B's, ni hay nombres propios de ligas galácticas, son un equipo de gabachos auspiciados por Focus Entertaiment que llevan un buen puñado de años queriendo labrarse una reputación y hacerse hueco entre la atestada marisma de rolazos modernos —a golpe de tropiezo—. Y es humillante escuchar cómo la capacidad crítica se reduce a expeditar que el juego dura quince horas porque lo dice la nota de prensa emitida por el estudio. Me ofende que nadie se esfuerce en intentarlo.

Con una banda sonora alejada de los cuartetos de cuerda lánguidos y los bombásticos coros femeninos, el pequeño-gigante de Spiders va

empapando cada uno de los hábitos del jugador usual hasta pillarlo desprevenido y hacerlo suyo. Las opciones del menú, con una creación de ítems facilísima y una espléndida estructura del árbol de habilidades, convencen tanto al neófito como al rolero de culo carpeta. Aquí no cabe una pretendida ornamentación, las misiones que no cumplen un orden específico se pierden como lágrimas en la lluvia y el demonio que poco a poco nos posee, puede ser redimido a base de buena voluntad. Y pese a lo procedimental de “chicho duro vence con sus propias manos a toda una horda infecta de maldad”, el juego esconde un puñado de misiones secundarias bastante más frescas que la clásica recogida de una cantidad random de ítems para entregar al herrero de turno —y siempre con más de una forma de solucionar el entuerto—. Pero Bound by Flame exige, en tanto orgulloso de algunas de sus decisiones mecánicas, que para avanzar nos impliquemos en el proceso, evitando el progreso en modo automático —algo irónico cuando no podemos ni cambiar el nombre al personaje principal, sí—.

Su funcionalidad tan helter skelter y sus constantes píldoras de misoginia, se embaten con un combate dinámico que elude todo QTE, que mantiene a toda costa una dificultad inteligente —endiablada a veces—, que no tolera otra cosa que no sea la fría estrategia y la paciencia, o torceremos la rodilla en la arena tantas veces como sean necesarias. Éste y no otro es el principal problema que ha llevado a Bound by Flame a un estrato comercial diferente al que le correspondía por valor propio. Vale que huela a vino de cartón y las animaciones sean tan rústicas que jugarlas en PS4 avergüence por recordarnos a otros juegos de PS2, pero no todas sus decisiones necesitan justificación, tal vez simplemente quiera ser así. Vertiel es un reino al borde del abismo y los mercenarios de los espadas libres pueden salvarlo o condenarlo. Todo lo demás son un puñado de mecanismos rutinarios que funcionan de manera regular, pero funcionan —y nunca me atrevería a juzgar, por ejemplo, si ese doblaje que dispara carraspeos cada cinco minutos es un punto negativo o positivo—.

Duramos un par de meses y aún conservo algunos de los mejores recuerdos de aquellos años payasos. Realmente mereció la pena y nunca sentí que hacía un favor o tomaba decisiones por compromiso. Ni por inercia. Aquella chica tenía una forma extraña de ver las cosas, pero tras su mascarada populista escondía un encanto muy personal. Fue lo bastante considerada como para imitar a la guapa de la clase pero conservarse a sí misma dentro, bajo capas y capas de disfraces sociales, de cantidades industriales de miedo escénico. La rubia montó una tienda de trapitos en una esquina del pueblo de sus papás y todavía vive del renombre de su apellido. A la pelirroja le perdí la pista pero supe que haría, fuese donde fuese, algo grande en el futuro.



DESENVAINA TU BOTE DE VASELINA

Super Ghouls 'N Ghosts

por Juanma García

Me pregunto que hubiera sido de mí si no hubiera comprado Chōmakaimura (Super Ghouls N' Ghosts) aquel día. 1.900 pesetas separaban a un ser imberbe de aquella maravilla de Capcom, y yo, como era -y sigo siendo- una persona con muchos impulsos decidí comprarme el juego aún con el miedo de las collejas que me pudieran caer por gastarme los ahorros. Benditos impulsos, que me descubrieron lo que era pasarlo mal con un videojuego.

Para hacer memoria, recordemos que Super Ghouls N' Ghosts nació en 1991 pero que a Europa llegó un año más tarde porque somos así de guays. Recordado por muchos de los que se dejaron la paga en la versión original de la recreativa, la saga volvía para que la ira de los jugadores volviera a florecer. Todo esto traía consigo nuevos niveles, nuevas armas, nuevos enemigos, nuevos jefes y en definitiva, un juego muy bonito, aunque con unas bajadas de FPS que bien poco importaban en aquel momento. Aunque llamar bonito a dicho título les pueda resultar a algunos ofensivo e incluso delirante, es cierto que lo bonito a mis ojos es la dificultad que impone y sobre todo el diseño que ofrece para la época. Ya desde el principio del juego nos damos cuenta de que Sir Arthur, saltando y lanzando sus objetos arrojadizos, va a ser una de las imágenes más características de la historia de SNES.

Una de las dificultades que más me gustaban de Super Ghouls N' Ghosts es la de obligarnos a pasarnos dos veces el juego del tirón. Para rescatar a la princesa Guinevere, debíamos vencer al malvado Sardius, el cual esperaba en su guarida para el final inevitable que era su muerte. El caso es que al llegar a la antesala de dicha lucha y vencer al boss que custodiaba la guarida, se nos aparecía la princesa y nos decía que volviéramos al principio a por un arma que pudiera hacerle daño a Sardius. ¡Y eso si aparecía el arma pronto para hacernos más fácil el camino! Todo esto suponía un reto porque debíamos empezar de nuevo la partida con la certeza de que había que hacerlo todo del tirón, sin la posibilidad de guardar y al menos con el aliciente de tener créditos ilimitados.

La llama del mal arde vivazmente en el juego, por lo tanto los enemigos tampoco serán algo fácil a lo que dar caza. Aunque contemos en nuestro poder con los diferentes ataques que proporciona cada arma y cada armadura, un paso en falso o

la simple mala ejecución de los ataques podrán llevarnos al despojo de la vida. Los enemigos pequeños son sólo una antesala para jefes inmensos que tratarán de derrotarnos con sus trucos más rebuscados como la congelación, el lanzamiento de objetos o el uso de poderes místicos.

A la crudeza que suponía la dificultad, se le tiene que añadir un estupendo trabajo gráfico que cuenta con una cantidad de detalles considerables. Un ejemplo muy claro en el trabajo artístico, son los primeros minutos de la segunda misión -El Mar Podrido- donde atravesaremos lo que en su día fue un puerto clave para los marineros de la zona. Cuerdas rotas, escaleras inservibles, la estructura dañada de los barcos y el detalle del mar embravecido son algunos de estos detalles tan asombrosos para la época. Si para colmo lo acompañamos del apartado sonoro compuesto por Masaya Tsunemoto, ya podemos navegar en un mar de disfrute.

Sir Arthur se embarca en una odisea en la cual el muy machote de Ulises lo mismo no hubiera sobrevivido. Aquí no hay brujas que te curan las heridas, no existen cíclopes idiotas, ni cruzas el infierno con tanta facilidad. Aquí te golpean en las uñas de los pies, las heridas te las curan dejándote en calzoncillos por quitarte la armadura y si te quieres colar en los aposentos de tu enemigo te haces la historia dos veces. Eso es dificultad y lo demás propaganda barata, a mí que no me engañen.



APRENDIENDO A LEER UN VIDEOJUEGO

Thomas Was Alone

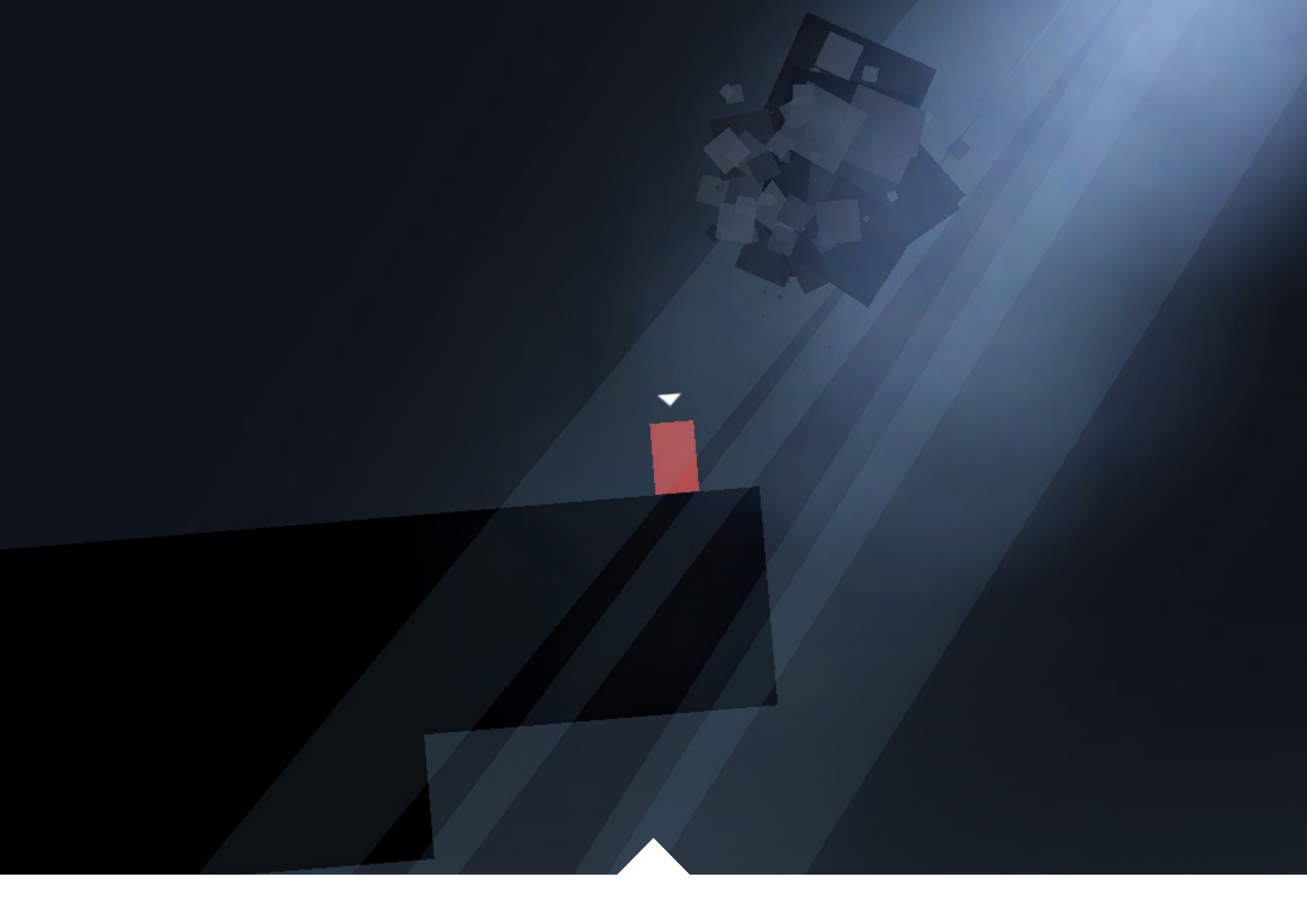
por Miquel Rodríguez

Siempre me ha gustado poner a prueba a jugadores inexpertos u ocasionales. Aunque pueda parecer un tanto sádico, siento una fuerte atracción por ver cómo reacciona alguien ajeno al lenguaje del videojuego a según qué situaciones. Me gusta sentarme al lado, sin controlar el mando ni dar ninguna indicación mientras el reto aparece ante sus temblorosas manos y su incipiente gesto de confusión. Esto dura aproximadamente durante los dos intentos frustrados de superar el nivel por parte del sujeto, hasta que mi paciencia termina y empiezo a lanzar maldiciones sobre la falta de atención o la poca coordinación. Pero durante los 20 segundos anteriores, ahí es cuando soy realmente feliz.

Al principio, como Thomas, estaba solo. No tenía hermanos, ni amigos que saliesen de los juegos deportivos o padres que se interesasen por las aficiones de sus hijos. Pronto dejé la soledad —o me dejó ella a mí— y encontré pareja. Una chica en el punto exacto para aguantarme con ternura y odiarme al mismo tiempo mientras le ponía en estas pruebas. El sujeto perfecto. Sabía lo que era un videojuego, por supuesto, estaba familiarizada con ellos y le había dado un poco a todos los palos, pero conservaba esa divertida manca de habilidad al relacionar lo que veía en la pantalla y las acciones que mandaba a sus dedos. Aún con la poca coordinación que poseía en las mecánicas donde se le exigía rapidez de reacción, era un auténtico demonio en juegos de lucha como Soul Calibur.

También era fan de la última hornada de juegos independientes. Más tranquilos, con un grafismo muy cuidado y unas mecánicas sencillas. Ahí es donde se puso la cosa interesante. Pero no quería que se quedase con la forma, con los lúgubres y bonitos escenarios en Limbo o la simpatía de Gómez en FEZ. A mi me interesaba otra cosa. Quería que aprendiera a leer un videojuego. A entender su lenguaje. Yo, mis compañeros y probablemente tú, lector de esta revista, lleves tantos años disfrutando de este medio que ya lo conoces. Tenemos asumidas muchas cosas que en la mayoría de juegos no necesitas explicaciones. Un par de minu-


THOMAS WAS ALONE



tos y ya sabes hasta dónde puedes llegar y cuánto puedes hacer. Los nuevos jugadores no lo saben y muchas veces no caemos en la cuenta de ello. Ver cómo se chocan con los muros invisibles —metafóricos y literales— del videojuego es realmente divertido. Por suerte para el sujeto y en la desgracia de mi lado más cruel, los muros en 'Thomas Was Alone' son muy accesibles y amistosos.

Mike Bithell nos cuenta en este juego al mismo tiempo su historia; la de Thomas, sus compañeros; la evolución del videojuego y la de nosotros mismos la primera vez que nos enfrentamos a ellos. Thomas empieza sólo, en un escenario tranquilo, tomando consciencia por primera vez de sí mismo y de su entorno. Una unidad de IA que se ha ido de madre. Asimila los primeros pasos, aprende la caída inversa y el entorno reacciona de manera hostil para cerrarle el paso volviéndose más y más complejo. Es entonces cuando conocemos a nuestro primer compañero, Chris. Un completo inútil y malhumorado individuo que necesitará nuestra ayuda en todo momento para avanzar. El típico cubo naranja. Al final crecen durante la aventura sin pedirlo, mientras siguen conociendo a nuevos amigos, cada uno con sus fobias y manías, pero superando cada reto que se pone por delante como un equipo. Evolucionan juntos.

Cuando le dices a cualquiera que has conseguido empatizar más con un grupo de rectángulos de colores que con los protagonistas del último juego que a tu abuela le costaría diferenciar de una película, te miran sin dar crédito. Si bien es verdad que la figura del narrador ayuda a poner en contexto a los personajes y dar voz a sus miedos y pensamientos, la propia psicología dentro del color

de los mismos, la música que les acompaña —ahora podría tirarme el resto del texto ensalzando el gran trabajo de David Hudson en la banda sonora del juego, transmitiendo tan bien en cada etapa de la historia, pero será mejor que sigamos— o el papel que juegan en el puzle, son suficientes para darnos luz sobre quiénes son esos rectángulos. Cuando jugamos no pensamos en esa plataforma rosa o aquel palo amarillo. Nos referimos a John y Laura. Nombres propios para personas de verdad atrapadas en formas de colores, sin expresión pero con alma.

El camino de Thomas sigue y nuevos amigos van apareciendo. Junto a ellos, nuevas mecánicas y unos puzles cada vez más difíciles, con pequeños oasis de puro formalismo o de instrucción que sirven de introducción a cada nueva habilidad. Bithell se toma muy en serio al jugador. Sabe que no es tonto, pero que tiene que aprender qué pasa cuando se derriban muros invisibles y hasta dónde llegan los nuevos que se han levantado. Entender y leer el lenguaje del que hablábamos antes. Explicar como funciona cada mecánica que se va incorporando con niveles sencillos y conceptualmente claros, si estás atento, obviamente. Se penaliza al jugador que va a lo loco sin pararse un momento a mirar y entender lo que tiene delante. De ahí que muchos hayan encontrado en 'Thomas' un juego injusto o aburrido, al verse forzado a rehacer demasiadas veces sus pasos. Esto queda todavía más claro cuando ves el esfuerzo conceptual que se ha marcado el bueno de Mike durante la creación de los niveles. Un buen ejercicio para conocer más sobre el proceso de crear niveles o descubrir algunas anécdotas divertidas del desarrollo, es repasar todo el juego con los comentarios de voz in-game del creador. Una maravilla que merece la pena.

Mike crea unas reglas y las sigue a rajatabla hasta el final, pero también se toma sus momentos para engañarte y jugar contigo, rompiendo momentáneamente su mundo y llevándote a la confusión, acompañada más tarde por una sonrisa. Recuerdo un momento en el que debes subir dando saltos en zigzag mientras el escenario se crea a tu paso, dejando cada salto a la fe de que ese escalón se generará en el momento adecuado para evitar que toques el suelo. En uno de ellos, todo indica que debes hacer el salto, pero la pared de repente se expande más de lo esperado y te empuja al lado contrario. Un recordatorio a Thomas de que pese a estar superando los obstáculos, el escenario —el ordenador que intenta evitar que esas IA se marchen del sistema— sigue teniendo el control sobre sus pasos. O simplemente una de las muchas bromas o rupturas de la cuarta pared que existen en el juego.

> SE PENALIZA AL JUGADOR QUE VA A LO LOCO SIN PARARSE UN MOMENTO A MIRAR Y ENTENDER LO QUE TIENE DELANTE

Hay un par de puntos de inflexión durante el desarrollo que afectan a la trama y a las propias mecánicas. Volviendo a nuestro sujeto de pruebas, es curioso cómo reacciona un jugador inexperto a cambios tan radicales. Lleva una o dos horas de juego, ya se siente cómodo en el entorno, domina el salto y las distancias que puede cubrir. Pero sin embargo, un ligero y radical cambio como dar la vuelta al escenario y el punto de gravedad, trastoca por completo su percepción de las mecánicas y de todo lo que conocía hasta ese momento. Una y otra vez, Mike está ahí para salvar el día y conseguir su reto más importante; que el jugador no se frustre con estos giros. Todo el comentario en voz es una clase magistral de diseño conceptual y de lo lejos que puede llegar la vocación por enseñar a los demás cómo se hacen las cosas. También de cómo contar más con menos. De fijarse en los pequeños detalles. 'Thomas Was Alone' es un juego maduro y para disfrutar en todas sus capas. Personalmente me temo que tardaré mucho tiempo en olvidar que como Thomas, ya no estoy sólo. No se me ocurre otro juego que se guste más a sí mismo enseñando a jugar y haga tanto por ayudar a entender al resto el lenguaje del videojuego.



El vaso, la asíntota y la plataforma total

por Pedro J. Martínez

Vamos a realizar un sencillo experimento. Tomamos un vaso normal y corriente y lo llenamos con agua hasta la mitad. A continuación, añadimos agua desde una jarra hasta completar exactamente la mitad de lo que falta por llenar. Repetimos el proceso sucesivamente, vertiendo siempre el líquido justo para rellenar el 50 % del espacio disponible en el vaso. Tras cuatro o cinco iteraciones, tendríamos que sustituir nuestra jarra por una pipeta, y los chorros a ojo de buen cubero por gotas calibradas. Si seguimos realizando el experimento indefinidamente y tuviéramos a nuestra disposición un laboratorio bien equipado, podríamos seguir añadiendo agua a nivel molecular, acercándonos más y más al ideal de 'vaso lleno' que rozamos con los dedos pero que nos es imposible abrazar por pura definición.

Siempre hay, por pequeño que sea, un espacio vacío en el receptáculo que nos impide darlo por colmado. El concepto 'vaso lleno' vendría a ser —en términos matemáticos— una asíntota, una línea recta hacia la que una función o serie numérica converge, acercándose más y más, sin llegar nunca a alcanzarla de facto. Una función que tiende a una asíntota denota interesantes pautas de comportamiento: por un lado su aproximación es incesante, por lo que se considera que está más cerca del objetivo cada vez; y por otro, cuanto más cerca está del objetivo, menor es su avance.

Si usted, amado lector, ha llegado hasta aquí y no ha pasado página hacia otro artículo, estará esperando (¿o quizá ya lo ha intuido?) ver qué relación puede tener este experimento y este concepto matemático con el mundo de los videojuegos. Desde hace unos años hemos venido oyendo desde varios flancos algunas dudas acerca de la necesidad de una nueva generación de videoconsolas, esgrimiendo que el avance tecnológico no es tan perceptible o que, quizá, aún no se han explotado del todo las capacidades de las plataformas que recientemente han pasado al segundo plano. No hace falta ser un experto en tecnología del ocio electrónico para darnos cuenta de que el salto gráfico que nos deja esta next-gen se aprecia con mayor dificultad que en aquellas que dieron lugar al nacimiento de los primeros entornos tridimensionales bien elaborados, los primitivos cuerpos poligonales pioneros o los grandes volúmenes de elementos móviles en pantalla. La evolución gráfica se dirige inexorablemente a una asíntota y, quizá por primera vez, las gotas nuevas que llegan al vaso se nos antojan demasiado escasas.

Pero, ¿cuán cerca de la asíntota estamos? Como el futuro aún nos está vetado y en Game Report no disponemos de bolas de cristal ni creemos en la cartomancia, debemos buscar las respuestas en el pasado y, cómo no, en el presente. Si no tenemos en cuenta la prematura irrupción de Wii U —no olvidemos que para Nintendo el desarrollo tecnológico se relaciona más con la búsqueda de

nuevas formas de control y jugabilidad—, se podría decir que esta generación que dejó paso a la recién nacida ha sido algo más larga que la anterior, y que este incremento de la duración de las generaciones es probable que se siga dando en los próximos años. Respondiendo a la pregunta con la que iniciamos el párrafo, se está tan cerca de la asíntota que empieza a costar dar pasos hacia ella.

Cuesta justificar una nueva generación en base a la evolución gráfica, en el aumento de potencia de unos chismes que insisten en ser herméticos y cuya única forma de actualizar es esperar a una próxima remesa, aplicándole +1 al nombre, cacareando ser «ligeramente más potente AL MÁXIMO» mientras el pueblo llano parece clamar por una competencia fiera, ajena a sus ciclos pactados, que les haga coger perspectiva y que, como Marge Simpson, les cante una canción sobre el ahorro. Precisamente, uno de los detonantes que sin duda ayudó a que ya tengamos entre nosotros a PlayStation 4 y Xbox One fue el terreno que las desarrolladoras de hardware fueron perdiendo con el PC. Pero, ¿acaso respondieron de la forma adecuada? ¿Los usuarios que dieron el salto al PC estaban solicitando a Sony y Microsoft que se dieran prisa con sus nuevos juguetes? ¿O, por el contrario, estaban adaptándose a los nuevos condicionantes, buscando una plataforma potente y configurable, de forma que puedan dar esos pasos hacia la asíntota, que cada vez son más pequeños, más rápidamente y de forma mucho menos traumática? El escenario, para quien lo quiera ver y para quien no, está cambiando.

Una plataforma, infinitas posibilidades

Especulemos un poco: ¿cuántas generaciones faltan para que los entornos gráficos sean indistinguibles de la realidad, el fotorrealismo sea tan real que duela y se disponga de una fluidez que superase a cualquier tirón o periodo de carga? Proyectémonos hacia ese futuro, en una hipotética novena o décima generación, habiendo superado las capacidades del ojo humano y estando tan cerca de la asíntota que seamos incapaces de darnos cuenta de la ínfima distancia que nos separa de ella. Los fabricantes de hardware necesitarían una nueva hoja de ruta, y, al esfumarse la diferenciación por potencia, se darían los condicionantes suficientes para llegar a la 'plataforma total'. Una única plataforma común sobre la que trabajen empresas que se dedican a la creación de hardware mientras las empresas desarrolladoras de videojuegos se dedican a nutrirlas y a diseñar periféricos, compitiendo todos-contra-todos en un nuevo campo de batalla sin exclusividades, absurdas demostraciones técnicas, o el clásico 'mi consola es más potente que la tuya'.

Este escenario hipotético es algo a lo que, personalmente, suelo darle vueltas cada vez que hablan de esta nueva generación. La ilusión que antaño podía generar ver a Mario en 3D bailando breakdance no lo ha igualado una cara animada, ni un AMD Jaguar, ni un nuevo juego de romper paredes y rescatar sacos de carne con ojos. Nos estamos obcecando con apurar esas últimas moléculas de agua en el vaso hasta el punto de padecer gula, queriendo rebañar el plato. Que no se me malinterprete, la tecnología debe ponerse al servicio del desarrollador y nunca está de más tener una buena presencia gráfica, pero no puedo evitar pensar que la industria se está moviendo demasiado en torno a ese concepto. Por eso, en lo más profundo de mi ser hay una voz que quiere pasar página, que desea llegar a esa ansiada asíntota y que explote el modelo de una vez por todas. «Bravo chicos, lo habéis conseguido, os habéis pasado los gráficos al cien por cien y con todos los logros».

Es cierto que el modelo basado en una 'plataforma total' podría generar dudas. ¿Las desarrolladoras seguirían creando juegos como Super Mario Galaxy o Red Dead Redemption cuando no va a recaer sobre ellos una intención vende-consolas? ¿Se llenaría todo de free-to-play sin un sello de calidad detrás que nos ayude a separar la paja del trigo? Las reticencias de los consumidores y el miedo a un nuevo crash son del todo entendibles, pero demonios, cuando en la actualidad vemos los esfuerzos que deben hacer las compañías medianas (e incluso grandes), llevándose casi todos sus proyectos next-gen a un año vista mínimo, dejando sequía a su paso, no puedo sino desear este modelo utópico con todas mis fuerzas. ¿Qué habrá en la


XBOX
PlayStation



próxima generación? ¿Seguiremos enfocados a la potencia, a los gráficos? ¿Alguien más tenderá a desmarcarse o seguiremos con la misma guerra de los bits que disputaron Nintendo, Sega, Atari y compañía? ¿El medio ha madurado de verdad o esto sigue siendo una riña de niños?

Proponer o satisfacer

Existe una corriente dentro del mundillo que está tomando verdadera conciencia del cambio de escenario que se avecina. Oculus Rift asoma desde la lejanía, provocador, procurando concentrar la atención de los medios como abanderado del futuro del videojuego y, por supuesto, tratando de aprovechar antes que nadie los posibles resquicios que surjan en los próximos años. Pero, ¿ir apuntalando esa posible línea futura es suficiente? ¿La realidad virtual será el paso lateral que estamos esperando o una simple alternativa marginal? La industria siempre se ha movido conforme a estímulos, reaccionando ante las demandas y buscando satisfacer los impulsos más inmediatos de su target comercial. Hace tiempo que no propone, que no se permite arriesgar. La Virtual Boy nunca está lo suficientemente alejada en el tiempo como para no ser una barrera psicológica para la innovación. Propuestas como Oculus sorprenden porque no esperan a ser solicitadas, emergen antes que su demanda, proponiendo.

Pero las gafas grandotas no han nacido en el corazón de la industria, sino de la espontaneidad de la financiación de masas. Cuando antes hemos hablado de la carrera de los gráficos habíamos dejado al margen a una compañía: Nintendo, oscilando entre la innovación rompedora y la justificación a duras penas de sus propios bandazos. Cuando Nintendo nos mostró hace años el wiimote y la doble pantalla de DS no existía una demanda real de tales productos: simplemente se propusieron, y se pusieron al servicio del que quisiera aprovecharlo. ¿El resultado? Una oleada de nuevas fórmulas jugables: inventos enfocados directamente a la jugabilidad. Innovación a veces parcial, a veces incluso forzada, pero indistinguible de cualquier otro hervidero latente. Las proposiciones inusuales traen consigo eso, palos de ciego, usos erróneos, pero lo contrario significa seguir en la 'zona de confort', haciendo una videoconsola exactamente igual que la anterior pero más potente, para poder jugar a



lo mismo pero con más resolución, más brillos, más partículas flotando en el aire y más nada.

Seguramente, ni Nintendo ni Oculus conseguirán apartar a la industria de las vías de la asíntota. Resulta curioso que unas versiones vitaminadas de juegos de hace unos pocos años sean la demostración de la nueva generación de videoconsolas, o que aplaudamos a rabiar a Nintendo cuando, en el E3, dio muestras de volver al rebaño, de ofrecer exactamente lo que se le demandaba. El jugador se ha vuelto un animal de costumbres, que cree saber muy bien lo que quiere y desea ser satisfecho de forma muy específica. «¡Queremos un nuevo Star Fox!» gritaba el muñeco de acción que representaba al periodista (y a cualquiera de nosotros) en la presentación de Nintendo, y nos lo dieron, como quien da un helado a un niño para que se calle.

Se podría haber enfocado el artículo a una disertación acerca de la necesidad de la evolución tecnológica en los videojuegos y de cuán grande o pequeña ha sido su aportación en los últimos años de cara a la creación de nuevas mecánicas y géneros, o bien de los efectos producidos en las desarrolladoras y las publishers, que han visto como las inversiones requeridas en sus productos han crecido exponencialmente, aumentando la necesidad de minimizar los riesgos y asegurar su retorno; pero quizá estos debate debamos superarlos ya. Urge una mirada lejana, con perspectiva, que nos diga exactamente dónde estamos y a dónde se dirige el tren que nos lleva, si de verdad vamos a morir en una asíntota, haciendo como que crecemos cuando en realidad nos estamos estancando. Mientras se siga satisfaciendo, llenando la barriga cuando se tiene hambre, el medio estará condenado al inmovilismo y la desidia. Ésta es mi mirada personal, la de la asíntota y el vaso, la de la 'plataforma total' y las proposiciones indecentes, pero cada uno debe hacer la suya.

Nuestro compañero Miquel dijo en Twitter que habíamos llegado a esa maravillosa época en la que los grafistas pueden pasar los artworks tal cual al gameplay, y estoy de acuerdo con él, aunque añadiría: ¿acaso se necesita más? Debemos exigir y esperar mucho de esta generación, porque tiene mucho que justificar. No sólo a sí misma, sino al modelo generacional y a la forma de entender las videoconsolas que hemos sufrido y disfrutado durante tantos y tantos años.



UN DESTELLO SOBRE EL CIELO

No Man’s Sky

por Miquel Rodríguez

Plataforma: **PC, PS4**
Desarrollador: **Hello Games**
Distribuidor: **Hello Games**
Lanzamiento: **2015**
Nº de jugadores: **1**
Online: **Sí**



«Esto va a volarte la cabeza. Digamos que podrías estar jugando un millón de horas y aún así no habrías visto nada, tan solo una pequeña porción del universo del juego.»

Cada átomo procedural. Cada árbol, animal, montaña, planeta, galaxia. Un universo infinito. Con esta declaración de intenciones se nos presenta 'No Man's Sky', la última sensación independiente del último E3. Un juego que ya dio que hablar por primera vez en la gala VGX del pasado año y que sigue en desarrollo pese a las adversidades. Porque para hablar de 'No Man's Sky', primero hay que hacerlo de Hello Games, un pequeño estudio ubicado en Guildford, Inglaterra, formado por cuatro amigos con una ambición sin límites y una suerte de pena.

Ser un desarrollador independiente nunca ha sido tarea fácil. Cuando intentas abarcar un proyecto propio de un estudio con mil personas trabajando, cada problema se multiplica. Si te mira una docena de tuertos la cosa se desmadra. Sean Murray, Grant Duncan, Ryan Doyle y David Ream sufrieron unas dolorosas navidades cuando el pasado diciembre de 2013, su estudio fue sorprendido por una inundación provocada por el desborde de un río cercano. El agua destruyó el estudio por completo. Un lugar que empezó siendo un garaje abandonado y que estos cuatro amigos se encargaron de convertirlo en su hogar y lugar de trabajo, se vino abajo la víspera de Navidad.

«Pasábamos allí todo el tiempo. Trabajando, jugando a videojuegos y charlando los viernes por la noche», comentaba Sean Murray. Cuando le llamaron para darle la noticia de que su estudio se había inundado, no esperaba que la cosa fuese para tanto: cuando abrió la puerta, encontró su ordena-



dor portátil flotando en medio de la sala. Alrededor, la fuerza del agua se encargaba aún de comerse todo por lo que habían trabajado. No solo se perdió el equipo informático, también docenas de material irrecuperable.

Que estés leyendo hoy sobre la ilusión que nos despierta 'No Man's Sky' y no una crónica de cómo Hello Games perdió su juego, es gracias a la más oportuna y milagrosa copia de seguridad que podían hacer. De no ser así, comentan que no habrían sido capaces de seguir haciendo videojuegos. La inundación les forzó a trabajar de nuevo en una pequeña habitación, muy pegados los unos con los otros. De algo tan terrible al final salió algo positivo, una experiencia que les unió aún más. Una unión que necesitarían para el palo más grande que estaba por venir, pues no recibieron ni un centavo de la aseguradora, por declarar esta que vivían en zona de riesgo de inundación. Aún con todo esto tampoco les frenó. «Lo único que puedes hacer al final es perder el menor tiempo posible y volver al trabajo. Tienes que luchar.» Después de todo lo que han pasado, no puedo más que desearles desde aquí toda la suerte del mundo. La fuerza e ilusión ya la traen ellos de casa.

Ahora que ya conocemos la breve y desdichada reciente historia de Hello Games, volvamos a su juego. Intentaré hacerle justicia al bueno y entrañable de Sean Murray, aquel tímido joven que apareció en la conferencia de Sony y que nos recordó que su ópera espacial no se había ahogado y volaba sin frenos hacia lo más alto. Durante la feria, Murray





se pasó por distintos medios dejando información muy jugosa. Lo más sorprendente, que el juego se desarrolla de forma conectada con todos los jugadores. No es un MMO, sino más bien un multi-jugador para antisociales. Una fórmula inspirada, dicen, en el online de 'Journey' o 'Dark Souls'.

Al empezar el juego, cada jugador será soltado en un planeta. A partir de ahí empezará nuestra aventura. Sin historia, tampoco es un juego de rol masivo, ni un sandbox propiamente dicho. No habrá misiones de recadero ni de buscar gallinas dispersas por tres planetas distintos, perdidas por un granjero que ha sufrido la borrachera más tocha del universo. En el espacio hay mucho qué hacer, pero quieren mantener un poco de misterio y esperan que los jugadores lo descubran por sí mismos. «Si abrimos el mapa, no habrá nada más que oscuridad ante nosotros. Será a medida que vayamos jugando y junto a la ayuda del resto de jugadores, cuando el mapa se vaya llenando de información: planetas, recursos, bases espaciales, ruinas, fauna... » Parece dejar claro que el juego va sobre exploración. No de una contemplativa, si no una del clásico cine de ciencia ficción. Descubrir lo que hay más allá sorteando los peligros, tras la última frontera.

Su obsesión a la hora de crear este universo llega hasta tal punto que podríamos decir que han diseñado el juego a nivel molecular. «Realmente no podemos saber cómo saldrán los planetas. No es aleatorio, pero es procedural. Se crean con cierto sentido, pero siempre de forma única y excitante. Existen reglas. Si hay agua, hay atmósfera. Esto afecta al color, ambiente, fauna, ecosistema. Depende de los elementos que formen el planeta,



podemos encontrarnos con mundos totalmente caóticos o inhabitables.» Nuestra interacción con estos planetas se compartirá con el resto de jugadores. Cuando descubrimos un planeta, ese planeta existe ahora para todo el mundo. Si agotamos sus recursos o volamos una montaña, esos cambios serán visibles también para el resto. Si matas a unos cuantos gatos espaciales, no. A nadie le interesa saber que eres un monstruo, el juego guardará ese secreto por ti.

La interacción con otros jugadores existe, pero será algo extraño y muy fortuito. Podemos mejorar nuestra nave y dominar viajes ultra rápidos para movernos entre sistemas solares, pero no será suficiente. Encontrarse con otro humano de verdad será complicado, de ahí que se destaque el papel del descubridor y el legado que deja. También hay peligro ahí fuera. En el aire, piratas espaciales, militares y asteroides son una amenaza, mientras que en el suelo podemos ser devorados por un dinosaurio o caer asfixiados en una atmósfera hostil.

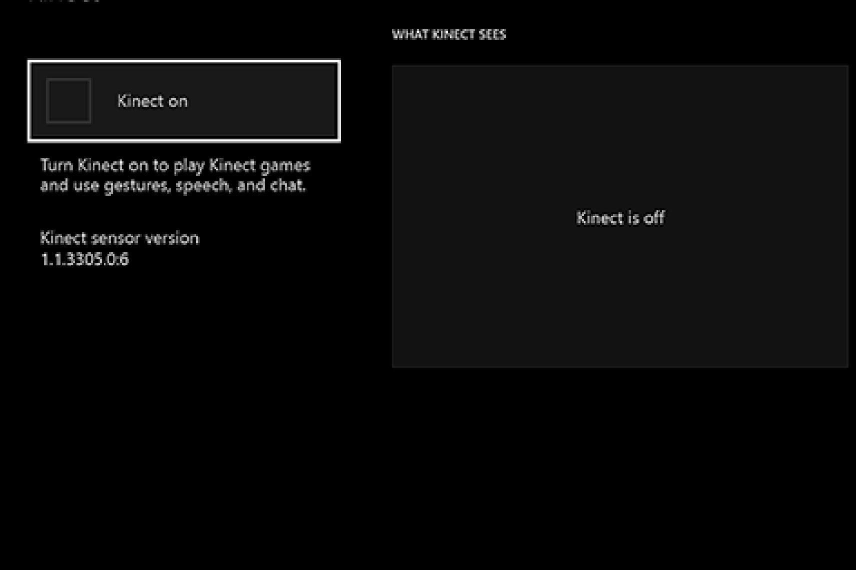
Montañas púrpuras bajo un cielo turquesa. Ciencia ficción de la vieja escuela y buenas intenciones. Cuanto más sé sobre 'No Man's Sky', más increíble me parece que esté desarrollado por cuatro personas. Aún sin fecha de salida, se nos presenta un futuro muy prometedor con este equipo imparable. «Parece que todo el mundo está apostando por traer gráficos de nueva generación. A nosotros no nos importa eso, nosotros queremos ofrecer formas de jugar de nueva generación.» Si ante declaraciones como esa y viendo como luce el juego, no estáis tan ilusionados como yo, no puedo imaginar qué puede hacerlo.

The KinectGate

TOMA 1. RIGOR MORTIS

Ya está a la venta la nueva/vieja XBOX ONE sin Kinect. Nueva porque incluye de serie el OS actualizado y vieja porque la oportunidad no ha supuesto una revisión de su hardware, en detrimento del de la competencia, ni una consecuente rebaja más allá de los cien euros/dólares de rigor para equipararse con el PVP de su rival más inmediato. Un movimiento previo al E3 forzado por un flojo trimestre fiscal: en la pasada primavera, Microsoft distribuyó 113000 ONE's, o lo que es lo mismo, poco más de la mitad de 360's durante el mismo ciclo en el año anterior. Microsoft entregaba a la prensa cifras de consolas distribuidas en stands como réplica a las ventas contabilizadas por Sony. Titanfall supuso un empujón tácito a la venta de consolas, pero su no-exclusividad absoluta —tanto en PC como en 360 está disponible, pese a ese retraso que significó un disparo en el pie en las intenciones de la compañía de Redmond— como su efímera rejugabilidad —tan frenético y divertido que su vida útil está condicionada por pases de temporada y demás estratagemas coleccionistas—, lo sitúan como una anécdota interesante. Poco más.

XBOX ONE presume de catálogo, ciertamente superior en variedad y cantidad al de PS4 —«vosotros habéis ganado con los juegos, nosotros con los jugadores», replicarían en la cúpula de Sony—, presume de fidelidad, pues muchas de sus actualizaciones implicaron retornar al estado del anterior Live y adaptar funcionalidades antiguas para un servicio escaso en funcionalidades, y presume de calidad, rodeando sus lanzamientos de cierta solemnidad y fomentando el deporte electrónico como máxima. Pero no tiene del todo claro hacia dónde dirigirse. Ya desde las semanas posteriores a las conferencias del E3 2013, sus políticas y campañas publicitarias orbitaron en torno a las decisiones del enemigo, y es con ésta última medida de suprimir su esencial Kinect, donde el cliente decide con fiereza la posición de la empresa, mientras cuatro millones de parroquianos 'DAY ONE' han adquirido, con absoluta libertad pero evidente sumisión, el paquete completo. Y estudios



como Rare, otrora emblema de adalides creativos, replantean su trabajo y sus decisiones comerciales viendo que la propia empresa matriz les da la espalda, prescindiendo del aparato que cambiaría los hábitos de los jugadores y la forma de entender el disfrute interactivo. Hacer desaparecer Kinect de las cajas no es tan fácil, pues lleva asociado toda una estructura mercantil que ahora huele a erial humeante, a zona cero.

TOMA 2. REALIDAD(STOP) VIRTUAL(STOP)

Sony por su parte cimentó con perfidia su camino hacia el futuro, entonando un adagio a favor de Vita: con el nuevo servicio PS NOW pretenden insuflar una segunda juventud al portento portátil, revisitando clásicos de la historia de la marca (el tríptico PlayStation) dentro de Vita y mediante esa perspicaz idea llamada cross-play. Prometen también la enésima revolución en nuestros hogares mediante Project Morpheus, el Oculus Rift de 1985 que, según ellos, lleva cuatro años en desarrollo y ya tiene una cartera de juegos en proceso bastante sólida. Se entiende que en este punto, Microsoft aguardará a un posible éxito o fracaso del aparatejo para presentar su propia visión del asunto —como ya sucedió con MOVE y Kinect 1.0, a rebufo del wiimote de Nintendo—. Aunque Micro ya presentó en su momento 'Illumi-Room' como un acercamiento a la realidad virtual, podrían alquilar Oculus, presentar un nuevo proyecto —a juzgar por una batería de patentes registradas el año pasado— o volver a intentar distribuir Kinect, aunque según declaraciones internas saldría al mercado con un precio poco jugoso: 129,99 euros/dólares con juego gratis, otro disparo en el pie.

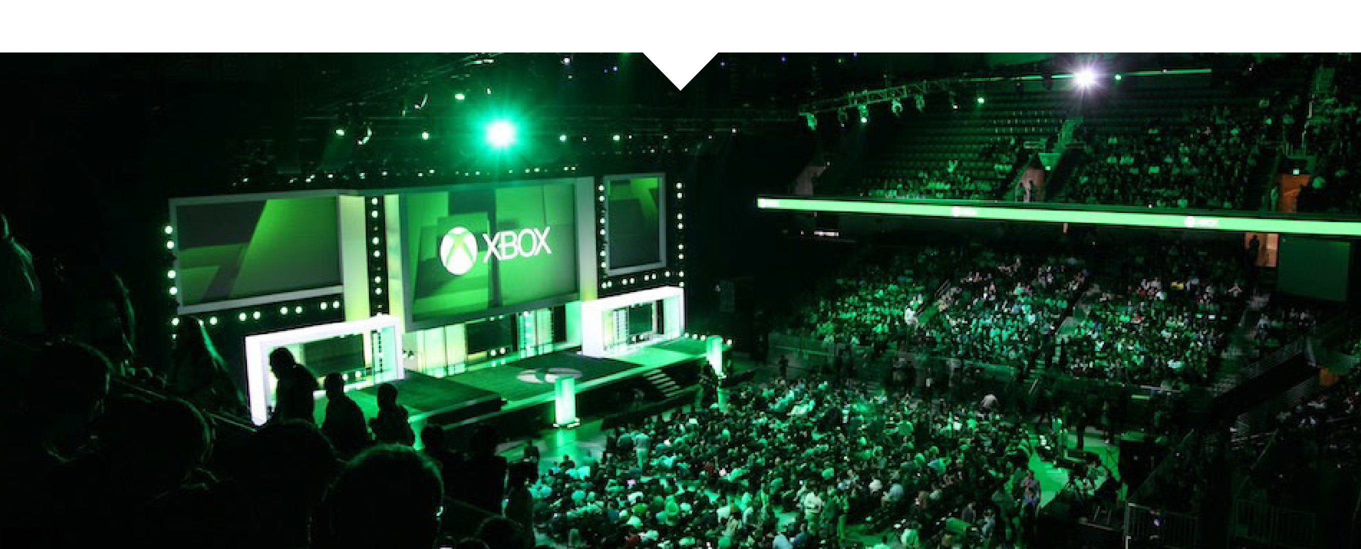
La realidad es otra. Como jugador, me sulibeya descubrir qué es eso de la realidad virtual, en toda su creativa concepción, qué puede ofrecer enfundarme un megacasco dentro de un survival horror o un first person walker, cómo podrían implementar de manera eficaz una dickniana interface dentro de un shooter online, pero encuentro esos cacharros como un capricho caro, un nuevo 3D con posibilidades, pero con un ineludible estudio de mercado detrás para llevar al cliente, de forma masticada y digerida, las ofertas y posibilidades

lúdicas. Ajenos al packing y las proporciones espaciales del nuevo juguete, los jugadores no se tirarán a la piscina sin cierta seguridad de satisfacción y la sensación de una promesa cumplida.

TOMA 3. DESOLACIÓN DE LA QUIMERA

Dos semanas después del anuncio/fuga de la bajada de precio de Xbox One, Phil Spencer le dio la vuelta a la perspectiva con «el kit de desarrollo para Xbox One del mes de junio, ofrece a los desarrolladores acceso a un mayor ancho de banda de la GPU. Esto se traduce en más rendimiento, nuevas herramientas y flexibilidad para hacer mejores juegos», y la caterva de fieles quedó con cara de idiota. En esa guisa, asumir que Kinect era un error tecnológico desde el principio, es como ser votante del partido político que ha salido victorioso en los comicios, para después contemplar cómo ese partido tira sus promesas por un terraplén mientras guardan un silencio incómodo. Porque dar su brazo a torcer implica asumir que se han equivocado, peor aún, asumir la parte de culpa que con sus decisiones —tomadas con ligereza e inercia en demasiados casos— han regalado el poder a unos amigos traicioneros. Microsoft vende ahora una moto que no es la suya, se posiciona con su política 'CAMBIOS IMPORTANTES EN XBOX LIVE GOLD, AHORA MOLAMOS MÁS' y deja con dos palmos de narices a cuatro millones quinientos mil clientes jugadores que bueno, en realidad, nunca fueron del todo culpables de las disertaciones tomadas si en algún momento de la campaña fueron engañados como a chinos.

Y ahora viene la buena noticia: Microsoft entendió a las bravas que presentar televisión familiar y aplicaciones para Kinect en la feria más mediática del mundo, ese generador de memes en tiempo real como el E3, era una terrible idea. En este reciente E3 '14 hemos visto un escenario enfocado a los juegos, juegos en etapas absurdas de desarrollo que pueden acabar en neonatos infortunios, juegos que simplemente son continuaciones de sagas encorsetadas a la fuerza, llenos de tics y costes milmillonarios, pero juegos al fin y al cabo. ¡Y las ventas se han disparado! Mientras algunos inversores de riesgo querían novedades y saltos en el tiempo como supuso Wii —recuerden que en su momento, a todos nos cogió con el paso cambiado ver cómo se llevó el gato al agua la consola menos potente (sic.), para después bifurcase ese nuevo mercado hacia otros horizontes como los juegos móviles, o simplemente desaparecer—, la mayoría ha comprobado como este sector es el fandom más conservador de cuantos existen y la moraleja no puede ser más desalentadora: ¿innovación? Sí, por favor, pero sin sorpresas. Un temor que obliga a los estudios a mantener la prudencia y en último término, asesina la creatividad y responsabiliza más a los jugadores que a los propios creativos. Cuidado, no estoy eximiendo a Microsoft de vender un monolito inútil, sino de venderlo en el momento incorrecto y de la forma incorrecta. Corriendo riesgos.



La feria de los juegos

Las aguas vuelven a estar en calma. Una edición sin The Last Guardian, pero que ha arrojado un poco de luz hacia una nueva generación que comienza a despertar lentamente. La sorpresa ha sido poca: las filtraciones y los retrasos han jugado en contra, pero sí nos ha dejado algún bombazo que nos ha hecho tener ilusión como un niño abriendo el primer catálogo de juguetes antes de navidad. La feria de los juegos ha regresado.

Batman: Arkham Knight

No sé qué ha hecho Rocksteady para coger al mejor Batman, el de las vísceras entre viñeta y viñeta y los trajes cosidos a guantazos, y darle una vuelta de tuerca. Gotham es ahora más grande y viva que nunca. Si en las anteriores entregas la acción estaba en el centro penitenciario y el manicomio de Arkham, ahora Batman va a combatir el crimen en las calles de la ciudad más corrupta de la ficción. La verdad es que la panorámica de Gotham que pudimos ver en el gameplay que mostraron en la conferencia de Sony poco pude controlar mis expectativas que han ido in crescendo; dejan claro que el Batmóvil está integrado a la perfección aunque se pueda convertir en un tanque. Todo lo que Arkham Origins no ha sido, Rocksteady quiere que Arkham Knight lo sea. Una excusa más para hacernos en un futuro con una consola de nueva generación y entrar en Gotham al grito de "I'm Batman".

Bloodborne

Tras dos intentos para lograr engancharme en la saga Dark Souls y posteriormente abandonar en incontables ocasiones, he de declararme adicto a esta droga por mucho que saque lo peor de mí. Aún no he jugado a la segunda entrega, pero el anuncio de Bloodborne ha hecho que me enamore perdidamente de From Software y su deprimente universo. Un tráiler oscuro y un buen gameplay bastaron para ver que el anteriormente conocido como Project Beast va por buen camino. Se ve ágil, refrescante y con los suficientes cambios como para no ver en este nuevo título un Dark Souls con aspecto diferente.



Assassin's Creed: Unity

La saga de asesinos de Ubisoft nunca fue santo de mi devoción. Logré acabar Revelations y no he jugado más de cinco horas a la segunda entrega, pero desde la llegada de 'Assassin's Creed: Black Flag' han despertado mi interés, sobre todo después de ver que se trata más de un juego de piratas que uno sobre asesinos. Con Unity me ha pasado algo similar: su porcentaje del 25% de edificios en los que se puede entrar, su tráiler con Lorde versionando 'Everybody Wants to Rule the World' de Tears for Fears y la Revolución Francesa, han logrado despertar un sentimiento que la saga no había logrado antes. Por lo poco que hemos podido ver, el juego pinta fenomenal y ya no solo hablo de gráficos, sino a las incontables nuevas animaciones de movimiento y combate que se han creado. Luego ya si te gusta jugar con amigos, ese modo multijugador a cuatro bandas llama mucho la atención.

No Man's Sky

Creo que mi amor por Hello Games y su juego se debe a sus ganas por avanzar y el proponerse grandes metas a las que llegar; han mirado muy por encima de sus posibilidades y han sabido sobreponerse a calamidades que a la mayoría nos habrían hecho cerrar el chiringuito y caer derrotados. Con vientos de cambio y aire fresco, su aparición fue lo mejor de todo el E3: la criatura que traían nos dejó a muchos perplejos y dando palmas durante el tiempo que duró aquella incursión. El juego se ve de maravilla y si hay Diplodocus mutantes no puede ser malo. Espero que el acabado de No Man's Sky esté a la altura; es un juego que no conoce los límites de lo bello y lo artístico.

Llegados a este punto, me gustaría hacer mención a Rainbow Six: Siege. Ubisoft tuvo de nuevo la pelota en su tejado con el anuncio de Siege; supieron dar un volantazo y evitar que la saga cayera en el agujero negro de Call of Battlefield. Mientras que EA quiere dar un nuevo tono a su saga de descargar plomo, Ubisoft nos trae un juego de terror puro e innovador, donde jugamos con el terrorismo y no lo llevamos al paredón. Rinbow Six: Siege es para el videojuego lo que El Caballero Oscuro es para Batman o Skyfall para James Bond, conectado hasta cierto punto con el nuevo Battlefield pero con un tono mucho más sombrío.





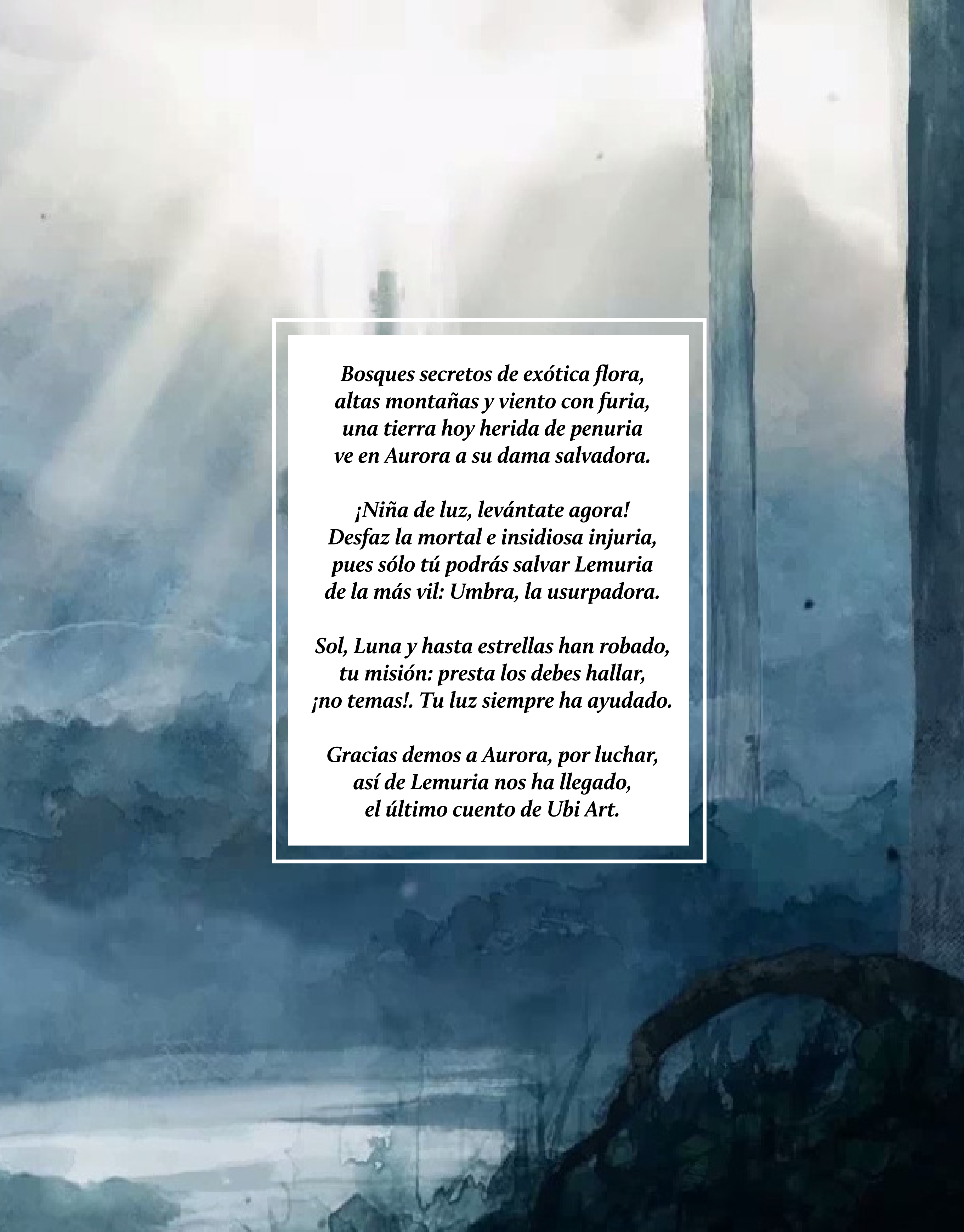


JUGANDO CON LAS EMOCIONES

Child of Light

por Alejandro Patiño

Plataforma: **PS4, PS3. Xbox 360, Xbox One, Wii U, PSVita, PC (v.a.)**
Desarrollador: **Ubisoft**
Distribuidor: **Ubisoft**
Lanzamiento: **2014**
Nº de jugadores: **1**
Online: **No**



Bosques secretos de exótica flora,
altas montañas y viento con furia,
una tierra hoy herida de penuria
ve en Aurora a su dama salvadora.

¡Niña de luz, levántate agora!
Desfaz la mortal e insidiosa injuria,
pues sólo tú podrás salvar Lemuria
de la más vil: Umbra, la usurpadora.

Sol, Luna y hasta estrellas han robado,
tu misión: presta los debes hallar,
¡no temas!. Tu luz siempre ha ayudado.

Gracias demos a Aurora, por luchar,
así de Lemuria nos ha llegado,
el último cuento de Ubi Art.

Lo confieso: soy un enamorado empedernido de los juegos como Child of Light. Un romántico tontorrón que se deja embelesar por un apartado artístico fresco y original. Reconozco que es uno de los aspectos que más valoro en un videojuego, y en esta ocasión lo voy a decir muy orgulloso. Porque no hay nada malo en que un juego nos entre por los ojos, y éste es, sin duda, el caso que nos ocupa. El motivo de que me quite la máscara así de primeras, y me delate de esta manera no es otro que el que estarás pensando: efectivamente, el juego se ha ganado un trocito de mi corazón. Porque Child of Light no es sólo un juego bonito, ni muchísimo menos. Estamos hablando de uno de esos títulos con un lenguaje especial. Una manera de comunicarse con el jugador diferente y única, a través de pequeñas pinceladas que acaban dibujando el sublime lienzo que es el juego.

Para dejar las cosas claras desde el principio: esto no va a ser un análisis al uso, principalmente porque el juego no se merece eso, y también porque seamos sinceros, todos hemos leído ya unos cuantos de Child of Light. Así que no volveréis a leer aquí de lo bien que integra los combates por turnos, de la exquisita curva de dificultad ni de la equilibrada mezcla de exploración, estrategia y gestión de recursos.

Aurora se llamaba la princesa del cuento,
hija de una duquesa misteriosa
y muy amada por su padre,
duque de una Austria preciosa.

Lo primero que me llamó la atención de Child of Light fue su secuencia introductoria. A pesar de su estética inocente e infantil, esta secuencia nos cuenta cómo la niña protagonista del cuento, Aurora, pierde a su madre y posteriormente muere ella también. Ya en este prólogo de la aventura, se nos está narrando una lucha entre Luz y Oscuridad a través del marco histórico elegido para la trama: época del despotismo ilustrado en Austria, los grandes monarcas absolutistas de Europa adoptan las ideas principales de la Ilustración, según las cuales “el hombre debe disipar las tinieblas de la humanidad mediante las luces de la razón”. Una analogía que veremos repetida a lo largo de todo el juego.

Aurora estaba muerta,
eso era indiscutible,
Y aún así... se despertó...
en un lugar terrible.

Pero al morir, Aurora se convierte en un destello de luz cegadora, y es transportada al mágico mundo de Lemuria, donde despierta estirada en un altar. Sin saber qué ha sucedido, atravesará frondosos bosques hasta encontrar a la blanca dama que le otorgará una espada y unas alas. Hasta aquí podría parecer un cuento de hadas de lo más normal, pero si nos paramos a pensarlo... un momento... ¿Lemuria? ¿En serio?

El continente de Mu, o Lemuria, es el producto de una teoría muy de moda en aquella época. Aurora muere —según nos narra el propio juego— durante la noche anterior al viernes de Pascua del año 1895. La teoría del continente de Mu fue acuñada en 1864 por Philip Sclater, un geólogo inglés que trataba de explicar la aparición de restos de lémures en India y el sur de África a través de la existencia de un enorme continente que acabaría hundiéndose en el fondo del océano Índico. En este continente habrían vivido tanto los primeros humanos como una enorme cantidad de lémures, de ahí el nombre de Lemuria. Al hundirse, tan sólo las más altas montañas de Lemuria habrían quedado a la vista de todos hoy en día, en forma de islas tan paradisíacas como Hawaii, Tahití, Fiji o Cook —tal era la belleza de Lemuria—, o tan misteriosas como la Isla de Pascua. Sin duda la existencia del mítico continente arrojaría mucha luz sobre los insondables misterios de los Moai y las increíbles civilizaciones de esta isla.

Por supuesto, esta rocambolesca teoría acabaría siendo refutada gracias a las investigaciones en campo de tectónica de placas. Unas investigaciones que descartan la existencia de Lemuria, lo cual no ha impedido que la siempre fiera y nunca satisfecha comunidad ocultista elaborara millones de elucubraciones sobre Mu. Muchas de estas hipótesis encajan también con la analogía de la





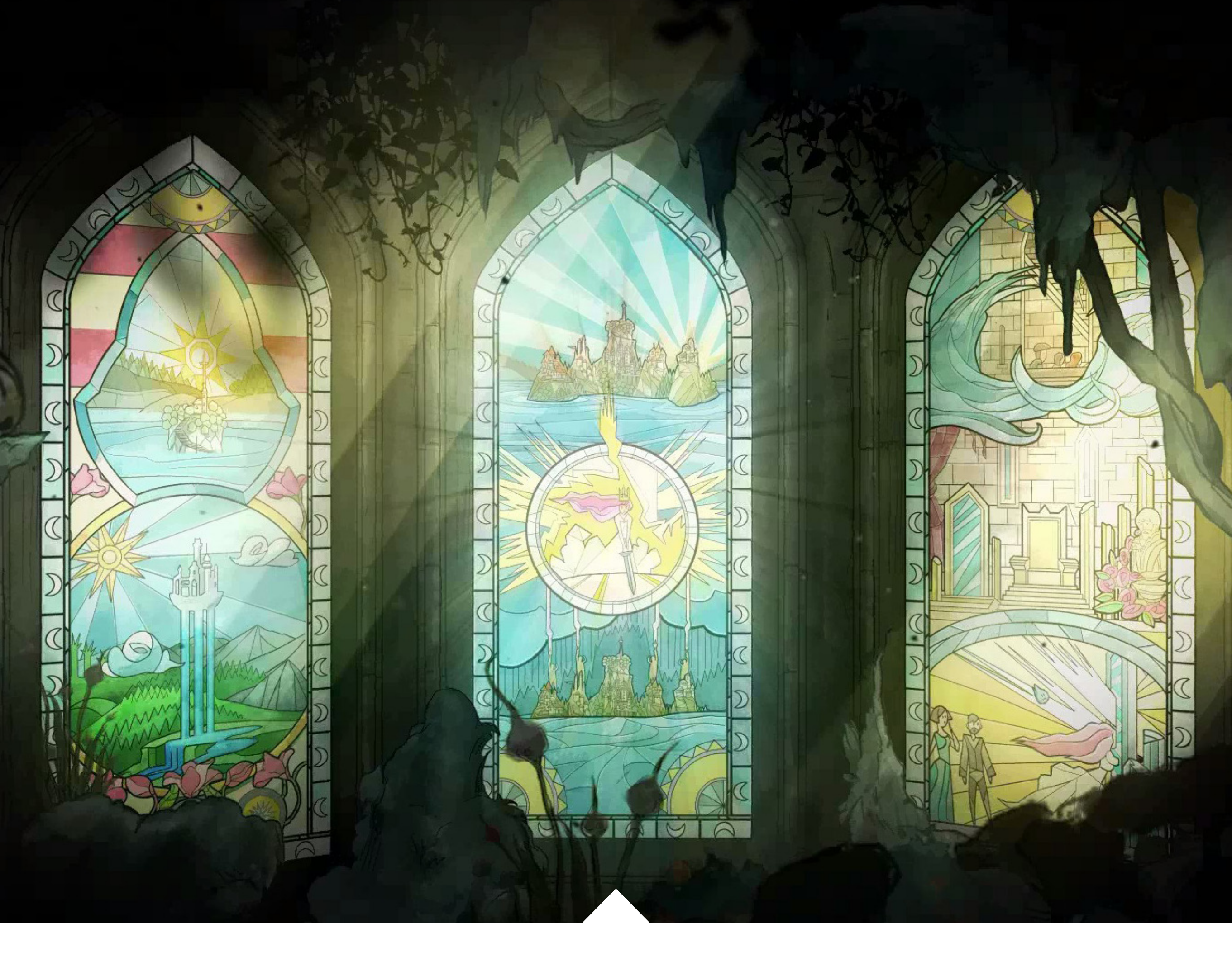
lucha Luz contra Oscuridad que mencionamos anteriormente. Según diversas teorías sustentadas por algunos bajorrelieves en tablillas encontradas en los más recónditos lugares del planeta, casi todas las antiguas civilizaciones habrían conocido de la existencia de Lemuria, y en todas ellas se describe como un lugar próspero y benevolente, con una política avanzadísima y una conciencia social llevada al extremo (la Luz) que acabaría siendo destruida por el infortunio y la desesperanza (la Oscuridad). El tema recurrente del juego, que encuentra sin lugar a dudas su mayor exponente en el propio personaje.

Y en algún lugar de la noche,
en un trono sumido en la sombra,
esperaba Umbra, la usurpadora,
el momento de robarle la luz a Aurora.

Child of Light es una oda a la infancia. Aurora, como niña, representa esa luz incorruptible de la inocencia absoluta. La luz más pura de todas, incapaz de proyectar sombra alguna porque no comprende siquiera la Oscuridad. A lo largo de la trama viviremos la evolución del personaje encarnado desde el principio como 'la niña de luz', en un viaje de superación y sacrificio, en contraposición a la trayectoria del malvado ente que encarna a la Oscuridad en el juego: Umbra, la usurpadora, que por supuesto es una adulta dañina y malvada. El ser humano es bueno por Naturaleza, y sólo a través de la desidia y la ambición puede llegar a sumirse en la Oscuridad. El juego utiliza a los personajes como si fueran absolutamente planos, meras representaciones de avatares mucho más perennes y absolutos: el Bien y el Mal, la Luz y la Oscuridad, y por supuesto las Tinieblas —entendidas como problemas— de la humanidad y la Razón. Éste es el viaje de Aurora, que empezará siendo una joven niña de corta edad, que pregunta las cosas con dulce inocencia y sosegado talante, pero que acabará entrando en el mundo de la Razón, comprendiendo que enfrenta un mal absoluto y terrible, mucho más insidioso y perverso de lo que a priori parece sugerirnos el Mal como concepto absoluto.

Es por eso que Child of Light conecta a la perfección con el jugador adulto, a pesar de su carácter simplista en todos los apartados y su estética de cuento de hadas. Porque nos mienten cuando escuchamos que todos llevamos dentro al niño que fuimos. La realidad es mucho más dura, y no queda otra que admitir que esa inocencia maravillosa, esa luz que llevan los niños en la mirada es caduca e irrecuperable. Child of Light nos invita a vivir de nuevo esa magia de la mano de Aurora. Las sensaciones que despierta el juego tocan de verdad el corazón, y aunque seguro que ya lo habéis escuchado con anterioridad, la banda sonora juega un papel importantísimo en este apartado.

Hemos hablado de personajes avatar, meras representaciones de conceptos, y por lo tanto absolutamente planos. No se puede negar esta evidencia, por muchas ganas que tenga uno de elogiar el juego, sin embargo sí debo suavizarla. El mundo de Lemuria está dotado de cierta magia especial, al igual que todo el juego. Estamos hablando de cierta suerte de 'País de las Maravillas' al más puro estilo del auténtico Carroll. Lejos de representaciones más visuales y siempre menos acertadas -aunque casi igualmente admirables- como podrían ser la gris adaptación de Disney o el maravilloso tributo de American McGee. El verdadero 'País de las Maravillas' está sin duda presente en cada rincón de Lemuria. Son sus paisajes y sus gentes, el maravilloso diálogo entre sus personajes —tanto principales como secundarios— y sobretodo el propio lenguaje del mundo lo que nos lleva a casi confundir a Aurora con Alicia. Lo absurdo de sus situaciones y la muestra de que es un mundo que vive en el subconsciente de Aurora es lo más delicioso de Lemuria. El único mundo donde podemos encontrarnos a una arlequina lloriqueando en la copa de un árbol altísimo y no preguntarnos cómo diantres ha subido. Todo vale porque es un mundo creado por la imaginación de una niña que -como Alicia- actúa en consecuencia de lo que vive, en lugar de preguntarse demasiado el por qué de las cosas. Algo que contribuye enormemente a que nos encariñemos cada vez más con Aurora y con Lemuria. Cada pedazo de Lemuria, cada trazo dibujado por el excelso UbiArt Framework, está impregnado de la esencia misma de la infancia. La infancia de



una niña que madura sin perder su luz, porque es el propio subconsciente de Aurora el que dibuja el mundo a medida que lo recorremos.

Por si hubiera hablado poco de la belleza del juego, tengo que añadir el profundo homenaje que supone a la llamada 'Edad de oro de la ilustración de cuentos infantiles'. También en este apartado se parece a la obra de Carroll. El estilo artístico del juego está inspirado en el de John Tenniel, el dibujante inglés que pasaría a la historia por ilustrar las primeras ediciones de 'Alicia en el país de las maravillas' y 'A través del espejo'.

Al margen de todas estas referencias culturales, huelga decir que Child of Light cumple como juego, en todos y cada uno de sus apartados. Se le ha criticado bastante por su sencillez pero en mi opinión, el juego esconde mucho más de lo que aparenta. Tal vez decidas llegar al final y ya está, pero si estás dispuesto a hurgar un poquito bajo ese bonito aspecto, es seguro que encuentras una enorme cantidad de matices que fácilmente puedes pasar por alto.

Child of Light es pura fuerza. Desde la belleza de su mundo a la pureza de su mensaje, nos encontramos con una obra que trasciende a su propio medio y que cuenta con una capacidad increíble para conectar con el jugador a nivel emocional. Un adalid de la sencillez que nos ha enseñado a mirar dentro de nosotros mismos para recordar el niño que fuimos con idénticas dosis de cariño y añoranza.



EL RPJÁ

South Park: The stick of truth

por Miquel Rodríguez & Aitor Velasco



South Park es una de las comedias más en forma que hay. Más inspirada y fresca que nunca. Pese al espectáculo escatológico y absurdo que puede observarse desde fuera, ofrece un sentido del humor ácido, negro y sobre todo, inteligente. Muy inteligente. Algo que se ha plasmado de maravilla en el videojuego gracias a la dirección de los propios creadores durante el desarrollo. Este es el juego de que todo fan podría esperar.

Miquel: Siempre he sido un gran fan de la serie. Primero durante un corto periodo de tiempo, desde que a una tierna edad mi padre me puso de tapadillo la película, luego mi madre me descubrió, mi padre y yo nos llevamos una colleja y South Park salió de mi vida tan rápido como entró. Más tarde cuando fui creciendo, ya sin las fascistas garras de mi progenitora, retomé tranquilamente las historias que contaban Cartman y compañía. Fiel y curtido seguidor, esperar con ansia la salida de este juego era algo natural. La eterna promesa de una adaptación al videojuego que no diese vergüenza ajena, por fin entre nosotros. Miel pura para los enfermos y un alto muro auto-referencial que puede ser blanco de cabezazos para jugadores ajenos a la obra. Durante las primeras horas, sobrevivir a las cantidades indecentes de fanservice puede hacerse muy cuesta arriba. Aitor, tú no eres un gran fan de la serie. Creo que incluso no has llegado a ver mucho más que aquellos capítulos en la sucia madrugada de Antena 3. ¿Cómo fue para ti enfrentarte a todo esto? ¿Le tenías ganas por ser jugador de este tipo de juegos de rol por turnos, o algún fan de los míos te sedujo para probarlo?

DURANTE LAS PRIMERAS HORAS, SOBREVIVIR A LAS CANTIDADES INDECENTES DE FANSERVICE PUEDE HACERSE CUESTA ARRIBA

Aitor: Ninguna de las dos. South Park siempre me ha gustado, desde aquel momento en el que como tú, pude verla de tapadillo gracias a mi padre. Ese estilo de humor ácido y macarra me gustó mucho. Tras los años y mis noches de no poder dormir, pude ver algún que otro capítulo, pero nunca la seguía asiduamente, así que la trama actual es todo un jodido misterio para mí, solo conocía a los de siempre. Aunque me haya tirado un montón de tiempo sin ver la serie, el juego me ha encantado y me ha recordado muchas sensaciones de cuando la veía. Es más, toda esa cantidad de fanservice que mencionas, aún desde la ignorancia, me gustó. Hizo que me interesara en cómo ha cambiado la trama y creo que es algo que a cualquiera puede pasarle. Seguro que actualmente, un montón de jugadores se han puesto al día de la serie y la disfrutan como nunca tras el videojuego. El único problema que puedo encontrar es que hay NPC's poco interesantes como para que a veces eso sí se te pueda hacer tedioso, ¿no crees?

Miquel: Quedé tan saturado ante el aluvión de referencias y guiños que no caí un sólo segundo en que algo no pudiese ser interesante. Allá donde miraba había algo que me hacía reír a carcajadas. Me tiré las primeras ocho horas rebuscando en cada rincón y avanzando muy poco por la trama principal. También es verdad que no me saltaba los tartamudeos de Jimmy, ni utilizaba el viaje rápido, por cruel y divertido que fuese escuchar los gritos de Timmy tocando la bocina desde su taxisilla de ruedas. El poco interés de los personajesdecorado puede ser debido al propio ambiente que quiere trasmitir el juego, con la mayoría de adultos enganchados al móvil sin prestar atención al juego de rol. En referencia a los NPC, volvemos a lo que te decía. No seguir la serie al día, por mucho que disfrutes por el jodido y loco mundo que se presenta, te priva de disfrutar al completo la experiencia. El que no estaba con el móvil en la mano, te esperaba con una misión más loca que la anterior. Tanto conversaciones, como objetos que encuentras como algunos detalles y gags de fondo, son continuistas de la serie. Otros son sencillamente brillantes. Quizá no tengas todo el mensaje, pero lo que te llega te hará reír. Tras las primeras horas, me gusta como la trama evoluciona y deja de ser un batiburrillo de la serie, desarrollando un discurso propio. Perder el miedo a dejar el amparo de la serie y empezar a utilizar los recursos que te brinda un videojuego, con el fin de provocar la risa, es lo mejor que hace. Quizá no todo lo pronto que debería. El humor al fin y al cabo es lo que mueve este juego. No los combates, desde luego.

Aitor: Realmente sí, la principal motivación del jugador, ya sea fan o alguien que no conoce la serie





es el humor. Tienes razón en cuanto a los combates, en ningún momento me sentí retado, siempre iba bien servido de pociones y más bien usaba los ataques especiales del aliado, como ese en el que Cartman empieza una retahíla de insultos "julai, caraculo, aborto, gordo, pelirrojo, judío", el cual usaba una y otra vez para reírme sin parar. Solo durante el tramo final de la aventura tuve dificultades para ganar alguna que otra batalla. También en la sidequest de cazador, con unos bosses que hacen que tengas que pensar un poco como aprovechar el sistema de combate. Creo que fue un acierto hacer una mecánica al mas puro estilo Super Mario RPG, manteniendo atento y que no tenga solo que pulsar un botón y esperar al ataque, interactuando constantemente para no sentirse aburrido con el juego y seguir disfrutando el universo South Park. Y aun así, a veces acaba resultando algo tedioso.

LOS COMBATES SON INTERESANTES, PERO SIEMPRE PONIENDO POR DELANTE EL HUMOR, QUE AL FINAL ES LA EXCUSA DE TODO

MIQUEL: La falta de reto es algo evidente y muy buscado en la propia gestación del juego. Desde que en un primer momento te ponen tan claro las opciones de salto en el escenario, poco más hay que añadir. Tan solo les falta poner un botón para saltarte los combates, cosa que por un lado agradecería. Pero tampoco estoy dispuesto a perderme a Kenny subido en un unicornio blanco, pisoteando a los enemigos bajo una lluvia de estrellas y música JPop sobre el arcoíris. Algunos combates son interesantes, pero siempre poniendo por delante el humor, que al final es la excusa de todo. Lo bueno es que tampoco echas en falta un reto en absoluto. El juego funciona muy bien tal y como está planteado. Sobre todo para un jugador que no está acostumbrado, ni quiere estarlo, a este género. Sólo con pensar la hora perdida que pasé en el puñetero Canadá, con ese homenaje a los RPG de Super Nintendo, me caliento. Algo divertido a ratos, pero fácilmente olvidable. Donde más brilla South Park es ahí donde pulsas el botón de la risa, ya sea con breves momentos de aventura conversacional o pulsando botones de colores. ¿Recuerdas jugar al clásico Simón contra la máquina para ayudar a Randy a escapar? Una de las mejores partes del juego, víctima de una censura injusta y poco atenta.

AITOR: El minijuego de Simón para liberar a Randy, junto con el de abortar, podría decir que son dos de los momentos más divertidos que he disfrutado en un videojuego. Vienen de perlas para hablar de la censura que han sufrido los jugadores de consola. Trey y Matt han sabido aprovechar hasta esta situación para sacar otro gag, porque aunque sea bastante molesto encontrarse con el cartel, seguro que te saca alguna que otra sonrisa con su frase: "You lose again, Europe...". Como bien dices, el objetivo es buscar situaciones para que te sientas en gags propios del humor de la serie, porque pese a estos dos momentos censurados, se me vienen a la cabeza unos cuantos relacionados con el sexo, el nazismo y el racismo, que destilan el completo espíritu South Park. Y es que aunque a ti no te haya gustado el grandioso homenaje a los RPG clásicos, es de lejos, una de las mejores partes del juego, intentando ser claramente como uno de ellos, yendo y viniendo de los sitios, con estados en el personaje, con sitios de compraventa, con reyes y princesas... Claramente, una parte fácilmente recordable. Con todas estas situaciones, se convierte en un juego no apto para muchas personas, porque volviendo al inicio de nuestra discusión, no hace falta ser un fan, pero sí hay que conocer el producto al que te enfrentas para no acabar totalmente ofendido con el juego.

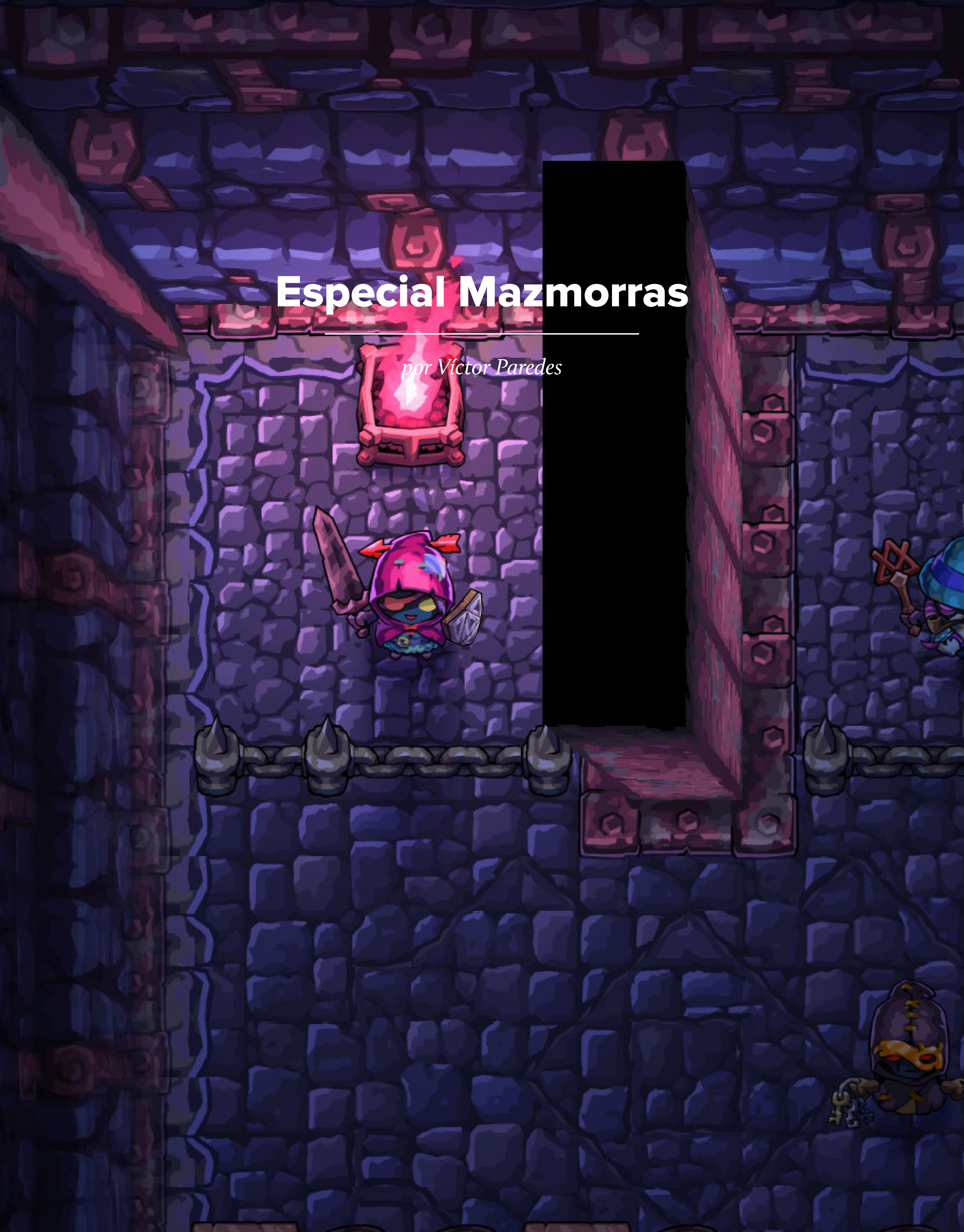
MIQUEL: Una censura un tanto absurda y una especie de suicidio comercial para Ubisoft. Recordemos que pese a que Steam pase por un buen momento, los beneficios por la venta de software sigue siendo muy superior en el parque de consolas que en PC, así que las decisiones de censura para



las versiones de estas me tocaron especialmente las narices. Yo soy jugador de consolas, y esta perrería me obligó a jugar como un vulgar gordo-pecero, arrastrándome a una espiral de doritos y RedBulls. Parece mentira que la industria siga al servicio de los mojigatos, incapaces de entender que si en la carátula se indica que es un juego para adultos, lo es y punto. Si algún padre deja jugar a este juego a su hijo no es problema del distribuidor o desarrollador. Todo se vuelve mucho más absurdo cuando después de las doce horas más o menos que dura la historia principal, has visto decenas de escenas mucho más fuertes que aquellas que han sido censuradas. Una niña en una clínica de aborto, un fotógrafo pedófilo, una batalla contra un duende esquivando bolsas escrotales al ritmo de un terrible y ruidoso coito parental… En definitiva, un despropósito que ya me gustaría pensar que no veremos mucho más, pero tampoco puedo ser optimista respecto a las libertades de los días venideros. De todos modos, con censura o no, todo el mundo conoce South Park y lo que te va a tirar a la cara. Si tienes la piel fina y eres incapaz de separar el humor del ataque personal, o eres judío, mantente apartado de todo este jaleo y deja al resto disfrutar sin que se sienta un monstruo por no poner límites al humor.

Aitor: Pese a todo, ha conseguido estar número uno en ventas un par de meses, cosa que me anima a pensar en una secuela. Sea como sea, con su censura o sus retrasos —demonios, ¡yo lo quería para marzo de 2013!— nos quedamos con el humor y sus mecánicas. Con un juego que se va a disfrutar con creces si lo que quieres es recordar South Park. Yo ya estoy poniéndome al día con South Park y me encanta que el videojuego sea tan clavado a la serie. Muchos otros tendrían que tomar este ejemplo. Sin duda alguna, Obsidian ha hecho un gran trabajo. Sobre todo gracias a la ayuda de Trey y Matt.

Miquel: Después del infierno de desarrollo que han debido de pasar los pobres de Obsidian con tanto meneo, no contaría mucho con otra secuela. Tampoco seré yo el que haga ascos a otra movida dirigida por los buenos de Trey y Matt. Seguro que habrán quedado tan contentos como nosotros con el resultado final y al mismo tiempo, con muchas más cosas por decir. Poco nos ha quedado a nosotros por comentar. Repasemos. Jugador novato, bien. Jugador fan de la serie, perfecto. Judío, no. Consolas, censura. Risas, muchas. Esperemos que con lo bien que ha salido este, o el esperado retorno de Tim Schafer con su Broken Age, otros estudios se lancen a la piscina para traernos más y mejor humor que nunca. Ya está bien de tanto drama en mundos grises e historias épicas con olor a mojama. Con lo bien que sienta reírse, ¡copón!



Especial Mazmorras

por Víctor Paredes



Dentro del panorama independiente salen a la luz todo tipo de juegos, pasando por un amplio abanico de géneros y ambientaciones, dejando claro que casi cualquier cosa puede surgir de este panorama. Soy un gran amante de los juegos mazmorreros, adentrarme en laberínticos complejos donde a uno le espera una muerte horrible y demostrar mi valía entablando batalla con feroces criaturas del submundo que pueden llevar a cualquier persona a la locura con tan solo poner la mirada en ellas, presionadas por el miedo y a lo que el tiempo lleva mucho tratando de ocultar. En este ‘especial mazmorras’, he decidido dar un repaso a varios juegos empapados de esta temática y que se encuentran actualmente en desarrollo (algunos incluso desde hace ya tiempo), pero que han adquirido bastante importancia dentro del género.

"Una vez traspasada la entrada a la cripta, el entorno se va oscureciendo. Los ruidos de animales salvajes quedaron atrás hace ya bastante tiempo, como si éstos no quisieran pasar cerca del lugar donde se originan tantas leyendas y misterios. Desciendo por unas escaleras desgastadas y dañadas con una daga en cada mano, sustraídas de la tienducha de aquel mago que pasaba más tiempo inmerso en libros que vigilando sus bienes, preparado para cualquier enemigo que quiera probar el filo de mi mortal acero. Tras llegar a la primera habitación del complejo, llaman mi atención unos extraños destellos tenues que emanan del cuerpo de una criatura con un aura maligna, una momia de un tamaño por encima del promedio normal humano y que custodia la entrada a la mazmorra. De repente, varias antorchas se penden iluminando la sala, no todas, pues algunas de ellas perdieron con el paso de los siglos su esencia mágica, y revelan lo que la oscuridad antes impedía en su mayor parte: restos de lo que antaño fueron combatientes que decidieron batirse en duelo con el guardián del sepulcro, desperdigados por el suelo. La criatura momificada no solo por vendas, sino que también por algunos pergaminos mágicos con símbolos desconocidos, se encuentra de pie y pueden verse clavadas en su armadura varias flechas, virotes e incluso una espada y una lanza atravesando su cuerpo, una imagen que se distorsiona levemente por el poder que irradia su coraza, y mientras echa mano de su segadora, clava sus ojos en los míos y al instante un escalofrío aterrador recorre mi cuerpo dejándolo paralizado. Esa mirada hiela la sangre al mismo tiempo que humedece mi entrepierna, y cuando ese vacío me invade puedo llegar a apreciar una pequeña chispa de vida en la profundidad de su ser, dejando claro que no conoce el miedo, el dolor ni el cansancio. Golpea con la base de su guadaña el suelo y su hoja se cristaliza, volviéndose gélida, mientras una risa gutural sale de lo que se supone que en vida era su boca."

Crawl

Proyecto a manos de Powerhoof, Crawl se trata de un Dungeon Crawler pixelado de 2 a 4 jugadores donde uno de ellos toma el papel del héroe que se enfrentará a las amenazas de una mazmorra, mientras los demás encarnan a fantasmas con la capacidad de interactuar con distintos elementos del calabozo, como trampas e incluso poseer a los monstruos para acabar con el susodicho héroe y tomar así su lugar siendo el protagonista. La pega es que por ahora solo tiene multijugador local y se desconoce si acabará alcanzando el online, detalle que le daría un mayor valor.



Crypt of the NecroDancer

Obra muy original que he tenido la suerte de poder trastear desde una versión alpha ejerciendo como tester para su desarrolladora, Brace Yourself Games. El título mezcla el estereotipo clásico del roguelike con la música y propulsado por esta, gracias a un programa asociado a la obra que transforma el ritmo en golpes con los que se debe controlar al personaje y encadenarlos sin fallar para diversos factores que facilitan sobrevivir en la mazmorra, tales como objetos que tienen un poder brutal si se mantiene el susodicho ritmo o conseguir más oro para comprar mejor equipamiento. A parte de la infinita rejugabilidad que tiene el género, otro factor importante es el hecho de poder utilizar tu propia música en el juego. Continua inflándose con contenido y mecánicas nuevas para los calabozos además de invertirse tiempo en el software para sincronizar la música con el juego. Ted Martens es el responsable del aspecto gráfico, un gran artista del pixel.



Darkest Dungeon

Red Hook Studios es el culpable de este proyecto que logró sobrepasar su meta inicial de 75.000 dólares en un crowdfunding que hicieron en Kickstarter durante su primer día, alcanzando casi 90.000 dólares en esa misma fecha, gracias al potencial tan apreciable que porta tanto en jugabilidad como estética. La obra toma matices del roguelike y dungeon crawler que se funden con el RPG, todo con una estética terrorífica en 2D como sacada de un cómic. Esta aventura se centra en ir adentrándose por mazmorras que esconden lo macabro, sobretodo puntualizando en tratar el estrés psicológico de los héroes mientras se van torciendo sus mentes por lo acontecido, encarnando a un grupo de personajes que se deben elegir entre una lista de clases (con sus respectivas habilidades y roles) e ir de habitación en habitación mientras se libran combates con criaturas horrendas y transcurren sucesos aleatorios entre punto de partida y destino. El problema es que todavía no hay nada jugable para sus usuarios, así que toca esperar a que llegue lo bueno.



Delver

Este dungeon crawler con pixelacos en primera persona lleva en el catálogo de Steam desde Septiembre del año pasado mediante acceso anticipado. Su desarrollo lleva en proceso largo tiempo, desde un comienzo con un minijuego java llamado Raycast Dungeon Crawler hasta este posterior proyecto que surgió en TIGSource, debido a que todo el trabajo lo lleva Chad Cuddigan transformando Priority Interrupt en una desarrolladora de un solo trabajador. Tiene un aspecto similar a Minecraft pero dentro de una mazmorra, con ciertas características de progreso del personaje y gran cantidad de objetos que encontrar en esta para hacer frente a las criaturas malignas que la invaden, con la misión de llevar a la superficie un antiguo y poderoso artefacto.



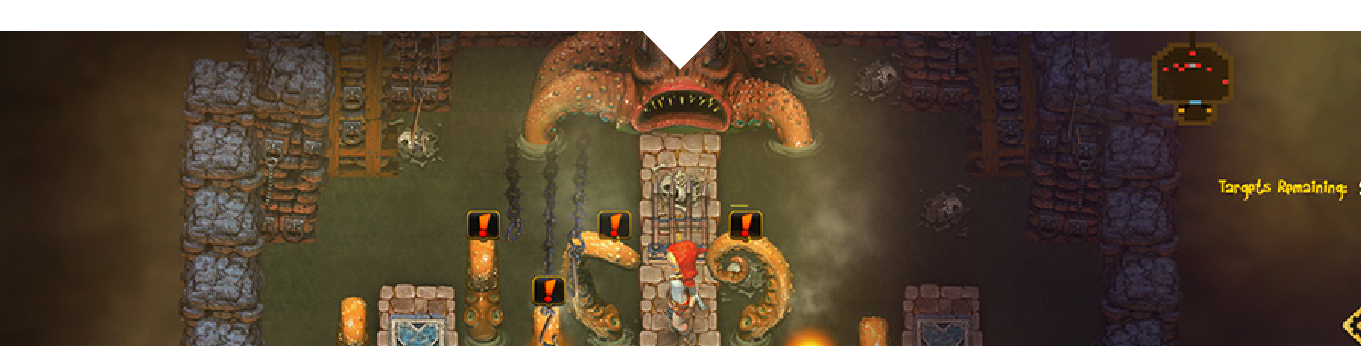
Delver's Drop

Otro proyecto prometedor que tuvo una campaña de crowdfunding satisfactoria en Kickstarter. La idea que trata de concebir Pixelscopic se encuentra en proceso de dar forma a un Zelda-like bastante fluido, que quiere traernos el mazmorreo simpático de la saga ya nombrada con mucha originalidad, contenido y un aspecto visual bastante resultón. Cualquiera que haya recorrido mazmorras en Zelda sabe de lo que hablo. Por ahora todos los que apoyaron la propuesta tienen en sus manos una versión alpha bastante entretenida, que no es moco de pavo, aunque te deja con los dientes largos ya que aunque su jugabilidad tiene mucho gancho necesita mayor contenido.



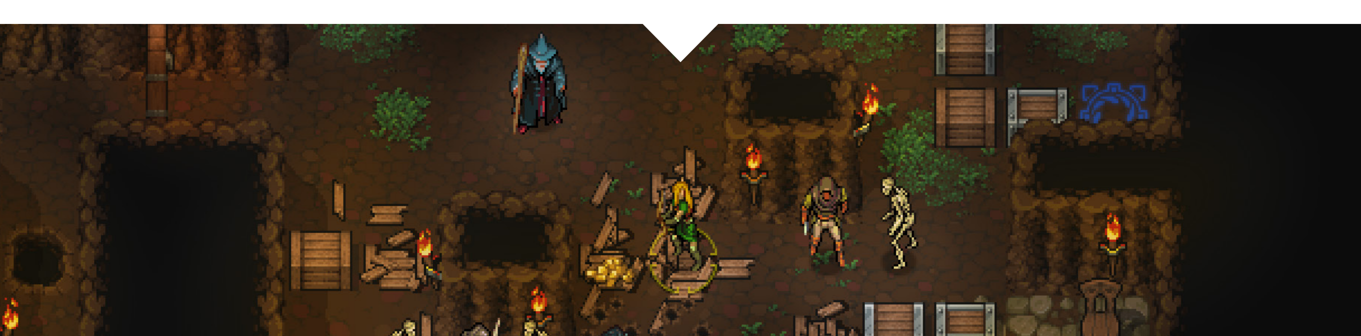
Dragon Fin Soup

El origen de este título viene por la competición 7DRL del pasado año, donde la desarrolladora Grimm Bros presentó un juego con el nombre de 'Dungeon X: Flesh Wounds', el cual tenía un diseño 3D que me enamoró al instante y que para jugarlo había que solicitar una copia a sus creadores. Al parecer tuvo buena aceptación por parte del público lo que conllevó al año siguiente meter este proyecto, bautizado nuevamente, de lleno en Kickstarter con motivo de recaudar lo suficiente para que este RPG con influencias roguelike fuese una realidad (tarea que logró). Sin nada que trastear a la luz, irradia un encanto tras todo su apartado artístico con cantidad de ideas y contenidos espectaculares, haciendo esperar a una buena cantidad de fans por un título que pegará bien fuerte. Nadie puede negar que la protagonista es adorable.



Dungeon Dashers

De todos los juegos listados, este es el único que no cuenta con mazmorras generadas aleatoriamente aunque sí viene con un editor de niveles tratando de suplir esa falta. Esta carencia tiene su explicación, ya que en Dungeon Dashers se controlan cuatro héroes al mismo tiempo, cada uno con una clase y habilidades distintas que nos servirán para saltear los distintos obstáculos de la mazmorra, haciendo bastante complejo que estas se conformen con simples patrones y obligando a que sean creadas de antemano para garantizar una experiencia increíble. Tiene mucho potencial, además de que una de las metas principales de su desarrollador Jixgor es poder jugar con otros jugadores online encarnando cada uno un héroe. Se puede adquirir mediante acceso anticipado en Steam, y creedme al decir que merece mucho la pena darle un tiento a esos píxeles.



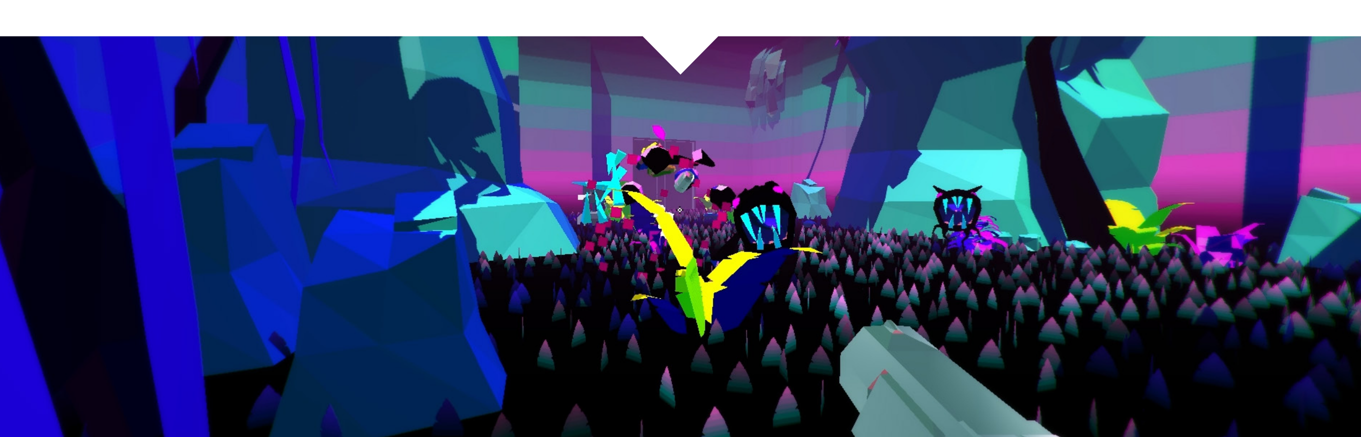
Fancy Skulls

Esta obra forma parte de un nuevo género con el nombre de FPS Roguelike, que se está poniendo de moda últimamente. Con gráficos 3D bastante sencillos, lo que se debe puntualizar de esta creación es lo divertido que resulta echarle horas. Utilizando armas de fuego, habrá que liarse a tiros con todo enemigo que haya en cada habitación para seguir progresando en la partida. Me resulta gracioso los diseños tan estrambóticos que tienen los enemigos que ha diseñado Tequibo para su juego, además de la dificultad tan elevada que lleva consigo. Otro más que está en acceso anticipado en la plataforma de Valve, desde hace muy poco.



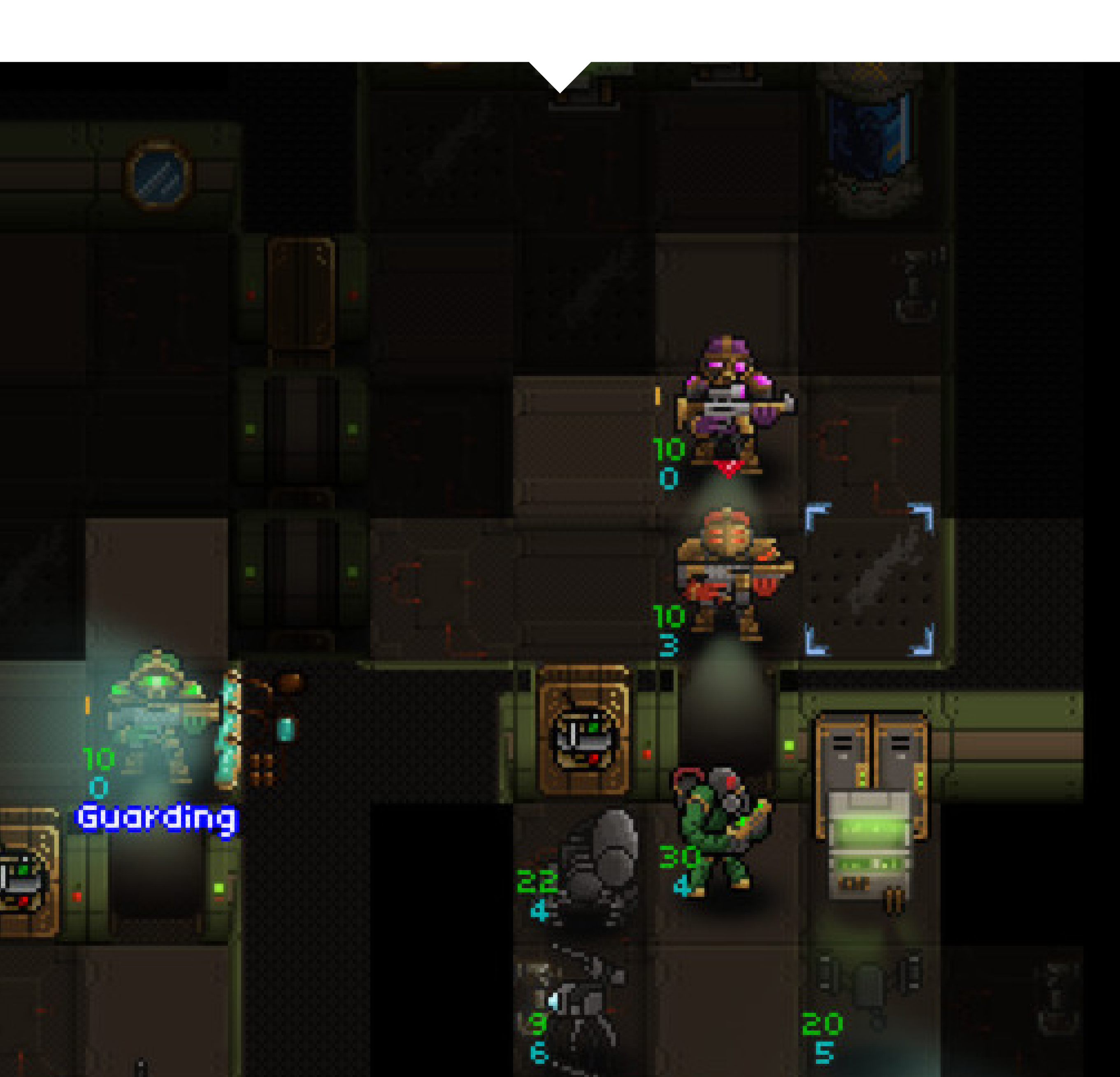
Heavy Bullets

Otro FPS Roguelike en 3D probablemente influenciado por Fancy Skulls, lo que pasa que este particularmente tiene un diseño mucho más atractivo y una modalidad de juego más trabajada, aunque en su base son bastante similares. Es por ello que al poco tiempo de lanzarse en la Humble Store, los chicos de Devolver Digital decidieron meterlo en su catálogo, abriendo las puertas de Steam de forma fácil y rápida al trabajo de Terri Vellman, por lo que se halla en acceso anticipado. Lo que lo diferencia de la obra mencionada anteriormente es que siempre se utiliza el mismo arma, y se deben recoger las balas para volverlas a cargar en esta haciéndolos bienes muy valiosos. No decepciona en absoluto.



Steam Marines

Roguelike pixelado con ambientación steampunk completo y complejo a la par que lleva largo tiempo en acceso anticipado en Steam, y aun mucho más en desarrollo. Tiene mucha lealtad al género, detalle que me ha inspirado sobrada confianza en su desarrolladora Worthless Bums, pero con el toque especial de encarnar a un grupo de soldados dentro de las características que le otorgan dicha etiqueta. El proyecto tiene en la actualidad mucha chicha, y aunque requiere tiempo para pillarle el punto, acaba enganchando más que una jeringa.





El autor en el videojuego, ese mito

por Carlos Ramírez

Es llamativa la ausencia de debate sobre la figura del autor en el videojuego. ¿Qué papel juega el individuo como artista en el meollo de un equipo técnico altamente cualificado? ¿Tiene cabida la visión creativa de un sujeto en un sistema de producción donde los proyectos se valoran en función de su rentabilidad económica? ¿Es siquiera necesaria? ¿La echamos en falta?

Posiblemente hayáis oído hablar de Cahiers du Cinéma, revista crítica de cine fundada en 1951 por André Bazin, Jacques Doniol-Valcroze y Joseph-Marie Lo Duca. En ella nace un manifiesto conocido como politique des auteurs, cuya filosofía consiste según su artífice, François Truffaut, «en elegir el elemento personal en la creación artística como estándar de referencia y luego asumir que continúa y progresa de un filme al siguiente». El director es esa 'persona' a la que se refiere el amigo Truffaut. Con el paso del tiempo, la revista acabó imponiendo su elitista línea editorial, convirtiendo al director en el autor de facto del filme. Tal pensamiento ha llegado hasta nuestros días, a pesar de voces críticas como las de Barthes y Foucault que desde finales de los setenta proclaman 'la muerte del autor'.

¿Cómo afecta esto a los videojuegos? Hoy la importancia social de las grandes compañías es incluso mayor que la de los estudios cinematográficos entre los años veinte y sesenta. Para el grueso de los jugadores, Nintendo es el autor de la saga Super Mario, Bethesda de la saga The Elder Scrolls y Rockstar de la saga Grand Theft Auto. Nombres como Activision Blizzard, Capcom, BioWare, Ubisoft o Lionhead Studios nos hacen más tilín que los de los artistas a su cargo. Todo el mundo ha jugado a Tomb Raider, pero muy poca gente sabe que el personaje de Lara Croft es una creación del británico Toby Gard, quien abandona la compañía Core Design poco después del lanzamiento del título en noviembre de 1996.

Una posible explicación es que nuestro cerebro percibe los videojuegos como productos meramente tecnológicos que compiten en un mercado más cercano al de la electrónica de consumo —equipos de música, televisores, reproductores de Blu-ray,

ordenadores— que al de la cultura. Es innegable que en gran medida la evolución de los videojuegos ha venido determinada por la innovación tecnológica. Es algo consensual al medio. Una novela no necesita reinventar su soporte cada cinco años, pero una consola de videojuegos sí. La unión entre continente y contenido es mucho más fuerte que en cualquier otro medio de comunicación.

Todo ello por no hablar de la alta competitividad que obliga a formar equipos de trabajo cada vez más grandes donde el individuo se aísla en una tarea hiperespecífica que le impide ver la totalidad del proceso. ¿A quién le interesa la opinión de un grafista o de un traductor? En este contexto, preguntarse por el autor de un videojuego es todo un reto, pero debemos comprender que la noción de autor no se corresponde necesariamente con aquella concepción romántica de los cahieristas. No se trata tanto de buscar unos rasgos formales o unas estructuras comunes en el corpus videolúdico de estos nuevos 'directores', sino de reivindicar la autoridad del individuo al frente de un videojuego y el reconocimiento social que este se merece, en detrimento de la fría identidad corporativa.

> PARECE QUE LOS VIDEOJUEGOS COMPITEN EN UN MERCADO MÁS CERCANO AL DE LA ELECTRÓNICA DE CONSUMO QUE AL DE LA CULTURA.

La idea romántica del artista encerrado en el estudio durante meses dando forma a sus ideas resiste con fuerza en el imaginario colectivo de la gente. De forma inconsciente, existe un rechazo a la idea de que el arte —a fin de cuentas, auteur es otra forma de llamar al artista— pueda ser un proceso grupal, donde cada actor interviene durante un segmento del desarrollo en lugar de asumir el largo proceso creativo. Se tiende a creer que la huella autoral desaparece de forma proporcional al número de individuos que manipulan la obra desde su gestación hasta su exhibición. Desde hace décadas, la crítica cinematográfica se ha refugiado en la figura del director con el único propósito de compararse con otras artes donde, supuestamente, hay un individuo responsable último de la obra. ¿Ha de hacer la crítica de videojuegos lo mismo? ¿Debemos buscar ese reconocimiento? ¿De quién y para qué?

Pero antes de nada ¿cómo podemos discutir la noción de autor en el videojuego si aún no hay consenso sobre quién, de ser necesario, ostentaría ese título dentro del equipo de desarrollo? Ahí es donde entra en juego la figura del game designer. Si bien todos los juegos, desde los más primitivos hasta los más punteros, han contado siempre con un diseñador, no ha sido hasta hace más bien poco que el game designer ha alcanzado un estatus particular dentro del desarrollo. Al principio, los encargados de diseñar las reglas y de asegurarse de que el juego fuese divertido eran los propios programadores, quienes a menudo se encargaban también de hacer los gráficos. Conforme la industria crece y la complejidad de los juegos aumenta, los perfiles profesionales se diversifican. Nace la especialización. El game designer es quizá uno de los últimos roles admitido dentro del equipo de trabajo separado del resto, a pesar de que su importancia hoy es indiscutible.

Así que pongámonos elitistas. Finjamos por un momento que queremos algo más que productos diseñados por ejecutivos y ansiamos obras pensadas desde el corazón y la experiencia humana. ¡Imaginemos que los videojuegos se usasen como medios para contar cosas! En tal caso, mi voto iría para el game designer. La lógica invita a pensar en el programador como legítimo autor sin el cual nada de esto es posible, pero no olvidemos que los videojuegos proceden de esa gran familia llena de relaciones de parentesco que son los juegos: de tablero, de rol, infantiles, los deportes... Alguien bocetó las reglas y fue repasándolas hasta dar con la jugabilidad adecuada. Hasta convertirlas en un canal para transmitir su crónica del mundo en el que vivimos. Quizá eso sea lo más cercano a la definición de autor que encontremos sin enzarzarnos en un debate otros sesenta años.

La (falsa) necesidad de prestigiar los videojuegos

por Antonio Santo

Durante el pasado Fun & Serious Game Festival acabé una noche charlando de todo un poco con un grupo de lo más variopinto: periodistas especializados, de prensa generalista, desarrolladores, algún actor... Entre los presentes estaba Gonzo Suárez, y acabamos charlando de la consideración social de los videojuegos. ¿Qué podemos hacer para que los videojuegos reciban el reconocimiento que merecen? ¿Cómo conseguir que pasen de una esquina marginal de la sección de Tecnología a la primera plana de Cultura? Gonzo se descolgó con una tesis que no esperaba: ya no es necesario. Es demasiado tarde para los que quieran negar el peso cultural y económico del ocio electrónico. "Los videojuegos son un tsunami", sentenció. "Tienes dos opciones: aprender a nadar o ahogarte".

Es evidente que la situación ha cambiado en los últimos 20 años. En los 90 el ocio electrónico era una subcultura hiperespecializada, una afición que se veía con tolerancia en los niños y con desconfianza y desdén en los adultos. Hoy en día es una opción más de la amplia oferta del entretenimiento, y en muchas franjas etarias la favorita con aplastante diferencia. Se exponen en museos, salen en televisión, se estudian en la universidad, se anuncian en la prensa generalista.

Es cierto que los periodistas nos equivocamos si nos dedicamos a una bienintencionada campaña de evangelización. Nada puede ya devolverlos al rincón clandestino que ocuparon durante casi dos décadas. Los videojuegos no necesitan a nadie que los prestigie, y quizá cuando nos empeñamos en intentarlo estemos evidenciando un problema de autoestima: lo que queremos es prestigiarnos a nosotros mismos, nuestro trabajo y nuestra labor.

Pero todo esto no quiere decir que la divulgación y el pensamiento ya no sean necesarios. Queda mucho trabajo por hacer. El sector del videojuego ya es mucho más que una gigantesca industria capaz de generar cifras millonarias. El mundo académico empieza a interesarse desde puntos de vista tan diversos como la teoría del arte, el análisis narratológico, la economía o la pedagogía. A su vez, una parte de la escena indie ha asumido valerosamente la tarea del arte de vanguardia: abrir nuevos caminos a través de la rebeldía, la experimentación, la reflexión.

No es una cuestión baladí. Como cualquier otro gran negocio, la industria del videojuego correrá siempre el riesgo de devorarse a sí misma si se ciega por el brillo fácil del beneficio a corto plazo. Un exceso de conservadurismo puede matar una industria cultural: véase el estado presente de la industria de la música cultural para más detalles. Los periodistas pueden ayudar a cartografiar los nuevos territorios y darlos a conocer para que el público, el único con poder para ello, empuje a la industria a mantenerse viva y activa.

Por desgracia, a la prensa le queda muchísimo camino por recorrer para ejercer ese rol: necesitamos una formación mejor y más amplia, una base cultural sólida, mayor independencia económica; y también espíritu de trabajo, afán de aprender, una curiosidad infinita. También hay que desterrar los divismos: no sabemos más de esto que el público; sencillamente dedicamos más horas al día a pensar en ello. Con humildad y esfuerzo podemos ser útiles al público y contribuir a que los videojuegos crezcan y maduren. El reto es enorme, pero el camino está mereciendo la pena. Vivimos tiempos interesantes.



EN CINCO PUNTOS

La fórmula Mario

por Aitor Velasco

¿Quién no ha jugado a Mario? Una pregunta a la que raramente alguien contestará negativamente. Todos hemos podido disfrutar o acaso ver alguna de las aventuras saltarinas del carismático personaje de Nintendo, con 30 años de historia a sus espaldas. Pese a seguir la misma fórmula desde sus inicios, Mario sigue divirtiendo como ningún otro, nadie ha conseguido imitarle. Ahora, toca preguntarnos por qué.

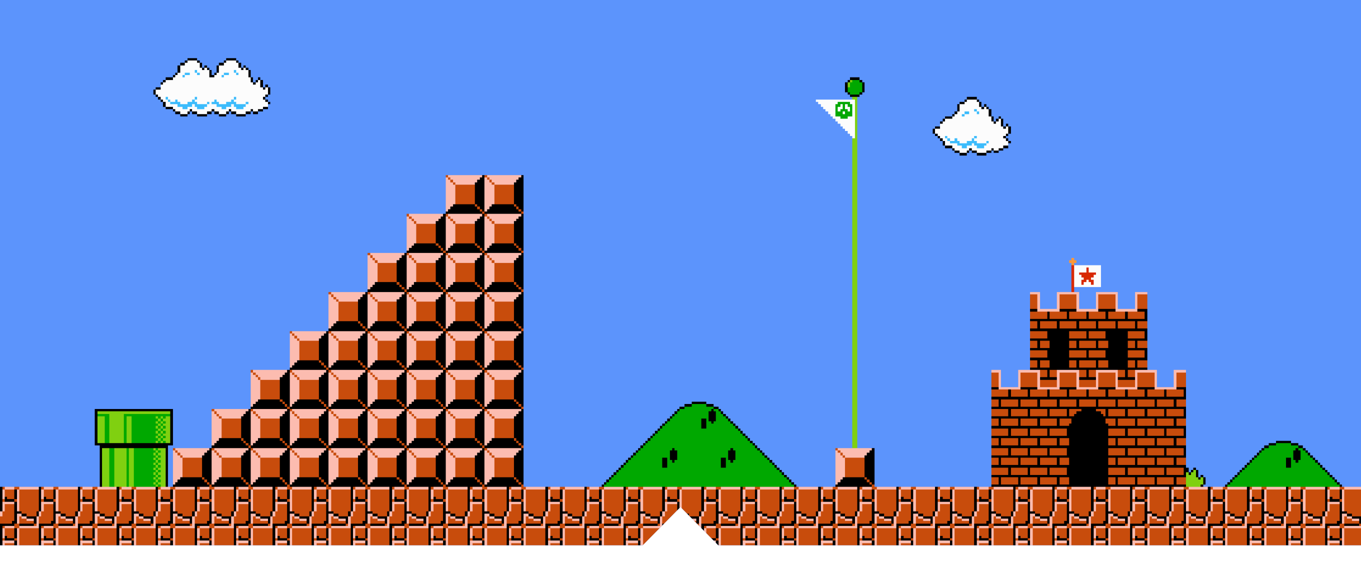
1. Sencillez. Si hay algo que hace bien Mario, es ser capaz de entender su funcionamiento a la primera de cambio. Desde el HUD hasta los problemas que se nos plantean, todo está hecho para que puedas enfrentarte a ello de una manera sencilla, para que veas en pantalla lo que necesitas. Un simple vistazo basta para que el jugador sea capaz de percibir todo lo necesario, que aunque varíe según la entrega, siempre sigue el mismo esquema: vidas, power-up y puntuación, de izquierda a derecha.

Nuestro único objetivo también es claro: alcanzar la meta del nivel, una cosa tan simple como ésta engancha al jugador. ¿Por qué? Pues porque pese a que la posibilidad sea única, los niveles están diseñados para tener múltiples posibilidades de afrontarlos, gracias al lenguaje del videojuego, con una curva de dificultad adaptable a cualquier jugador. Lo que al principio nos parecía un simple salto, acaba convirtiéndose en un salto con un tiempo justo para esquivar al goomba que tenemos delante y el cañón que se acerca, y todo esto manteniendo las mecánicas y enemigos que observamos en nuestros primeros momentos.

2. Intuitividad. El objetivo es claro, completar el nivel. Aunque tengamos pequeñas bifurcaciones, tuberías que nos pueden llevar a otros sitios, y –al menos en los Mario 3D– un mundo por explorar, nunca nos iremos por las ramas demasiado. El diseño de niveles se presta a retarnos, a ver qué pasa si hacemos esto o lo otro, si en ese bloque hay un power-up para que tengamos más poder o si en esa tubería hay un camino secreto hacia otro nivel.

Un nivel, múltiples posibilidades de afrontarlo, manteniéndonos siempre atentos a todas las oportunidades que se nos ofrecen. Siempre vamos a estar buscando satisfacer nuestra curiosidad y aporrear todos los bloques interrogante, agacharnos en todas las tuberías, y explorar todas las bifurcaciones. El jugador es alguien inquieto y Mario, con su intuitividad, sabe satisfacerlo.

3. Linealidad. La linealidad, un invento muy criticado actualmente pero necesario para muchos juegos, sobre todo en los plataformas. Como comentábamos al principio, la sencillez es lo que destaca en esta saga y, dándonos una estructura de



niveles lineal, el jugador consigue sentirse acomodado y saber dónde se sitúa. Rápidamente diremos, "¡he llegado al mundo 4-2!", o "¡YA VOY POR EL RELOJ TIC TAC DEL MARIO 64!" y así, somos más capaces de asimilar nuestra situación actual en el juego.

4. Atractivo. Seamos sinceros, si algo nos entra por los ojos, seremos menos reacios a jugarlo, esto es así. Y es un apartado en el que esta saga no falla. Todos los juegos de la saga tienen una paleta de colores que atrae a cualquier jugador, y cada personaje, destaca por su color. Fácilmente asimilamos el color rojo en pantalla a Mario, nuestro avatar, y desde el principio, lo que vemos va a ser gráficamente muy bello para que nos sintamos cómodos jugando, ya seas un niño, o un abuelo, este personajillo te va a entrar por la vista.

5. Carisma. Cuentan las leyendas, que un caballero llamado Mario, fue a salvar a la... Déjense de tonterías. Mario es un fontanero al cual solo le apetece pasar un rato con su amada Peach y ésta parece tener un síndrome de Estocolmo hacia Bowser, pero a nosotros nos gusta igual. La historia no nos importa, sabemos que la base siempre es la misma, ocurre algo y tenemos que salvar a la princesa de Bowser, salvo excepciones. Nos pasamos todo el rato matando bichos y brincando solo para rescatar a la princesa, ¡cuando somos un simple fontanero! No hace falta nada más, solo agarrar el mando, encarnar a Mario y salvar a Peach.

¿Recuerdan su infancia con Super Mario Bros? ¿Sus partidas portátiles con Super Mario Land? ¿Ese salto gráfico de Super Mario World? ¿O ese salto a las 3D con Mario 64? ¿Y la pasión por introducir mecánicas nuevas en Super Mario Sunshine? ¿O demostrar que se puede innovar y molar gráficamente con Super Mario Galaxy? ¿Que Mario ha vuelto para seguir molando como lo fue al principio con la saga New? ¿Que 3D Land/World tiene el enfoque de los 2D en un mundo 3D lleno de amor? Estoy seguro que sí; pues querido lector, no necesito más palabras para explicarte por qué te gusta Mario.



Terror sin balas, por favor

por Juanma García

No creo en los juegos de terror, hace tiempo que dejé de hacerlo. La culpa la tienen las empresas que se empeñan en vender TPS con zombies como juegos de miedo, cuando realmente está claro que no lo son, ni por asomo.

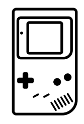
La saga Resident Evil es un buen ejemplo de esto que intento explicaros. En los tiempos pasados de la saga nos encontrábamos en un ambiente desolador, con escasez de recursos y una plantilla enemiga a la cual nuestras balas le servían como entretenimiento, pero de repente... Se hizo Resident Evil 4.

Soy firme defensor de Resident Evil 4, es un juego que hasta cierto punto llegó a agradarme, pero le faltaba la chispa de magia citada anteriormente para catalogarse como un juego de terror, y no como un juego de acción con zombis -y ni eso- que es. Digo que no son zombis porque en el propio juego se les conoce como infectados, aunque se podría decir que son la octava reencarnación de algún dios de la guerra porque aparte de tener mejoras en su cuerpo, tienen la capacidad de lanzarte dinamita, usar armas blancas y blandir palos de madera incendiados. Pero no pasa nada, para eso tenemos todo nuestro arsenal de armas y balas, para liquidar a todo lo que se ponga por delante nuestra, y por si eso no fuera poco, un comerciante nos ayudará vendiéndonos productos muy normalitos; hierbas curativas, balas, escopetas y... ¡un lanzacohetes!, elemento imprescindible en todo juego de terror y supervivencia. ¿Cómo planea alguien que esto llegue a causar siquiera una pizca de terror con lo seguro que te sientes en todo momento?

Ay, nostalgia es lo que sentimos muchos al echar la vista atrás y encontrarnos con títulos como Silent Hill 2, donde las balas eran escasas, el atrezo era terrorífico y nos teníamos que enfrentar a un pueblo fantasma con poquísimos recursos. Nos sentíamos inseguros, sentíamos pavor que es lo que verdaderamente se debe conseguir en títulos así. Además, y como colmo, nuestro personaje no sabía utilizar correctamente los objetos que íbamos encontrando, y aunque eso no crea demasiados problemas dado que no se nota en la jugabilidad, creaba una nebulosa capa de terror encima nuestra, pues nuestro personaje era un verdadero inútil suicida. De todas formas, tampoco Silent Hill es lo que era, y se ha convertido en el mismo prototipo que su rival.

Según lo definido a la palabra miedo, se dice que es la sensación de estar alerta por un peligro o un mal. Es esto lo que olvidan los anteriores juegos, mientras que otros como Amnesia: The Dark Descent, Outlast o Slender: The Arrival siguen conservando, llegando al punto de no tener ni siquiera un palo de madera que utilizar.

Lo que está claro es que la industria debería replantearse si la definición de miedo que tienen ellos es correcta, porque por lo que ofrecen no es así. Está claro que los amantes de este género no queremos balas a cascoporro, ni queremos intentos de superhéroes como protagonistas. Queremos enfrentarnos a un mal sin apenas recursos, pasando por experiencias que el ojo humano no querría vivir ni contemplar. Lo que jugadores como yo queremos es vivir una experiencia sin apenas munición, para poder comentar la jugada entre faltas de aliento y decir que esta vez sí que nos costó sobrevivir.



EL ORIGINAL NINTENDO SEAL OF QUALITY Y TODO LO BUENO (Y MALO) QUE CONLLEVÓ

Calidad, confianza, control

por Pablo Saiz de Quevedo

Una de las claves del éxito de Nintendo a partir de mediados de los ochenta es que aprendió bien de los errores de su predecesora como reina del mercado americano, Atari: en lugar de impedir a toda costa que otras compañías hicieran juegos para su consola, controlaría que lo hicieran según unas condiciones mínimas. El Official Nintendo Seal of Quality sirvió de garantía para los consumidores en la era de los ocho bits, pero también fue la base de un régimen draconiano de licencias para las third parties que incluía límites al número de juegos por año y censura previa

Cuando Nintendo llegó por primera vez a Occidente, cruzando el Pacífico para conquistar el gigantesco mercado de los Estados Unidos, lo que encontró fue un solar. Hacía dos años que la industria del videojuego de los Estados Unidos se había desplomado, víctima de los múltiples errores de la compañía dominante hasta entonces, Atari. Aunque la escena encontró refugio en los usuarios de ordenadores personales, a los ojos del gran público —en su mayoría ajeno a las computadoras— los videojuegos eran una moda pasajera cuyo tiempo ya había terminado; a la gran casa japonesa le esperaba un duro trabajo si quería superar tan negativo panorama y convertir la versión occidental de su consola, la Famicom (contracción de Family Computer) en un éxito comparable al de Japón.

Esas circunstancias fueron las que estuvieron detrás de muchos de los elementos más chocantes del lanzamiento de la Nintendo Entertainment System, la consola que se convertiría en indiscutida reina del videojuego doméstico durante la segunda mitad de los años 80: su incómodo diseño imitando a un reproductor de vídeo, su pack de lanzamiento con el vituperado R.O.B., el uso de terminología como game pak en vez de cartucho… Todo ello buscaba eludir las ideas negativas que el público estadounidense había asociado a las consolas de videojuegos, y a éstos en general, a la manera de los aqueos de Ulises con su caballo de madera en Troya; y la que, a la postre, sería la parte más fundamental de esta estrategia era la que

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and are not guaranteed to meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT Nintendo HAS APPROVED AND GUARANTEED THE QUALITY OF THIS PRODUCT

se exteriorizaba en las portadas de los juegos en forma del dorado Official Nintendo Seal of Quality, que se presentaba como una garantía de que los juegos que salían para la consola responderían a unos estándares mínimos de calidad.

Aprendiendo del gran error de Atari

Para entender el motivo de que este sello figurase con tanta prominencia en las portadas de los juegos para la NES, tenemos que remontarnos al comienzo de la debacle de Atari. La entonces poderosa compañía trataba a sus empleados según el modelo de la industria de la programación, consistente en explotarles mucho, pagarles poco y no permitirles firmar su trabajo; un grupo de ellos, harto de la situación, se largó de Atari en 1979 y montó una nueva compañía, Activision, que sería la primera desarrolladora y distribuidora independiente de juegos para consolas de la historia. Esto no hizo nada de gracia a Atari, que no soportaba que un grupo de ex esclavos asalariados hiciera juegos para su Atari 2600, de modo que llevó a Activision a los tribunales para prohibírselo.

Esta acción fue, a la postre, una de las decisiones más catastróficas jamás tomadas por Atari, puesto que el juez resolvió que no sólo Activision tenía derecho a hacer juegos para la Atari 2600, sino que Atari no tenía derecho a impedir a nadie hacer lo mismo; es decir, que cualquiera podía crear contenido para la consola sin que se le exigiera adherirse a unos criterios mínimos de calidad o buen gusto. Era 1982, pero el gran crash de los videojuegos ya estaba manifestando sus primeros síntomas: una avalancha de juegos llenos de bugs, con contenido pornográfico e incluso con connotaciones racistas o misóginas (véase el notorio Custer's Revenge) anegó un mercado que no tenía modo de distinguir los juegos decentes de la basura —la prensa especializada apenas existía como tal—. En consecuencia, el público dejó de confiar en Atari y en los juegos para su consola, y la propia Atari reforzó esa reputación con E.T. The Extra-terrestrial y la horrenda conversión de Pac-Man.

Frente a este intento mal dirigido de monopolizar el desarrollo para la propia consola, Nintendo estaba acostumbrada a otro modo de actuar más efectivo: atar en corto a las third parties, permitiéndoles cierto grado de violencia explícita pero vedándoles cualquier contenido de índole pornográfica. Hiroshi Yamauchi, a la sazón presidente de la firma, era demasiado consciente del daño que podía hacer a su imagen y a sus ventas que su plataforma se relacionase con esa clase de material. Además de eso, la corporación era más estricta que Atari con la calidad técnica de los juegos que permitía en la Famicom. Estas prácticas le valdrían de mucho a la hora de abrir mercado en Estados Unidos, pero hacía falta algo más: que el público viera ese compromiso de Nintendo con unos estándares mínimos, y que los que se negaran a cumplirlos no tuvieran manera de hacer funcionar sus cartuchos piratas en la NES.

La corporación era más estricta que Atari con la calidad técnica de los juegos que permitía en la Famicom

Una consola para la América de Reagan

De este modo, los primeros juegos que salieron en América para la NES lucían en una esquina de su portada, bien visible, un sello dorado y blanco de forma circular, en el interior del cual se podía leer lo siguiente: “Este sello es su garantía de que Nintendo ha aprobado y garantizado la calidad de este producto”. Es decir, Nintendo se hacía responsable de que el juego fuese, al menos, potable, y de que su contenido no fuese susceptible de corromper las tiernas mentes de los niños que lo jugaran. Era un gesto puramente publicitario, pero caló hondo en los consumidores estadounidenses... o al menos impidió que las campañas publicitarias de Nintendo fueran contrarrestadas por la natural suspicacia que existía hacia los videojuegos por entonces. A medida que la consola se iba haciendo más conocida y cimentaba su buena reputación, el sello se transformó en una versión que sólo rezaba Official Nintendo Seal of Quality (cambiado a Original en la versión para Europa), que es con la que los jugadores más veteranos están familiarizados.

Pero detrás del sello había algo más: un sistema de lo que hoy llamaríamos DRM, y que entonces se denominaba Checking Integrated Circuit (Circuito Integrado de Chequeo), o CIC. El sistema constaba de un chip cerradura en la consola y un chip llave en el cartucho; al encender la consola con un cartucho dentro, la cerradura comprobaba que el cartucho tenía la llave, bloqueando su funcionamiento en caso contrario. De este modo, Nintendo se aseguraba que su relación con las third parties en Occidente fuera, como en su Japón natal, de obediencia a sus estándares de calidad y contenido.

Estos últimos, por cierto, fueron diseñados de manera más estricta que los establecidos para la Famicom japonesa: el sexo seguía estando vetado, pero además se prohibían las representaciones excesivas de violencia, las referencias religiosas, y el uso de palabras como kill (matar) o die (morir). La sociedad estadounidense de entonces vivía sumida en pleno rearme moral neoconservador, con los dos mandatos del presidente Ronald Reagan apoyados en el movimiento de Mayoría Moral del reverendo Jerry Falwell, y la compañía japonesa prefería seguir una política de contenido acorde a tal clima sociopolítico en sus lanzamientos; lo contrario hubiera suscitado las iras de los grupos de padres y profesores de la época, cuyas campañas de denuncia y/o boicot podrían haber dañado la imagen familiar de la compañía.

Cinco y no más, Santo Tomás

Claro que no todo eran luces y alegres colores en la política de Nintendo para América. A los criterios antes mencionados, razonables dentro de su carácter conservador y del contexto de la época, se sumaban otros como el que limitaba a cada compañía a publicar cinco juegos al año para

la consola; en teoría, era para asegurar que cada compañía se dedicaba a concentrar sus esfuerzos en la calidad antes que en la cantidad, pero en la práctica suponía una limitación arbitraria en una época en la que el desarrollo de juegos no llevaba tanto tiempo como hoy en día.

La mejor prueba de ello fue la rapidez con la que algunas desarrolladoras tomaron medidas para saltarse a la torera la restricción, creando sellos alternativos (aunque reconocibles fácilmente como extensiones de su casa madre) que tenían su propio cupo de cinco juegos anuales que llenar. La más famosa por esta práctica fue Acclaim, que mediante su sello LJN dio salida a múltiples (y mediocres) adaptaciones de películas de moda; otra que siguió este camino fue Konami con su propia marca blanca, Ultra Games, mediante la cual editó el primer Teenage Mutant Ninja Turtles y la conversión a NES del Metal Gear original, y con una versión europea de la misma, Palcom. La práctica se mantuvo en uso hasta la salida en 1991 de la sucesora de la NES, la Super Nintendo Entertainment System, que provocó una relajación en las restricciones al número de juegos anual. Konami echó el cierre a su subsidiaria un año después, mientras que Acclaim aún la mantendría viva hasta 1995.

EXISTÍA LA POSIBILIDAD DE QUE EL PICO DE VOLTAJE DAÑARA LA CONSOLA Y ACARREASE A SUS CREADORES UNA DEMANDA

TODA CERRADURA TIENE SU GANZÚA

Pero había algunas compañías que no se conformaban con esto: querían poder publicar sin tener que someterse a la aprobación previa de Nintendo, ya fuera porque sabían que sus juegos serían rechazados o porque no les hacían gracia cláusulas como la que obligaba a una exclusividad de al menos dos años para cada título editado en NES. Uno de los primeros trucos para saltarse el control del chip cerradura fue la inclusión en los cartuchos piratas de un chip que generaba un pico de voltaje, dejando fuera de servicio la cerradura; este método pecaba de burdo y peligroso, puesto que existía la posibilidad que el pico de voltaje dañara la consola y acarrease a sus creadores una demanda por daños y perjuicios.

Esto no bastaba a Atari Games, una de las dos mitades en las que quedó partida la Atari original tras el batacazo de 1983, y que para consolas y ordenadores utilizaba el nombre de Tengen. Esta compañía publicó al principio juegos bajo la licencia del Seal of Quality, pero mientras tanto intentaba encontrar un modo de saltarse el CIC menos arriesgado. La clave la encontraron por fin en una estratagema: solicitar a la Oficina de Patentes de Estados Unidos una descripción del código del chip cerradura, arguyendo que lo necesitaban para defenderse en un caso legal de infracción de patente. A partir de ahí, fue un juego de niños diseñar un chip propio, el Rabbit, que cumpliera la misma función que el chip llave de Nintendo. Por supuesto, Nintendo no tardó en denunciar a Tengen apenas se enteró de la jugada, y el complicado proceso judicial acabó en un acuerdo entre ambas partes.

Un camino similar fue el que siguió Color Dreams: uno de sus fundadores, Dan Lawton, y el programador Jim Meuer sometieron a la propia NES a un proceso de ingeniería inversa para entender mejor sus mecanismos y, sobre todo, el funcionamiento del chip cerradura de la consola. Aunque tuvieron éxito, y crearon con ello su propia versión del chip llave, chocaron casi de inmediato con dos obstáculos: su versión del chip llave era imperfecta, con lo que los juegos no siempre funcionaban con la NES, y los juegos en sí eran de baja calidad. Su intento de eludir la mala reputación de sus juegos creando una subsidiaria, Bunch Games, no fue suficiente para impedir el cierre de sus puertas a principios de los 90, siendo sobrevivida tan sólo por su antigua división dedicada a juegos educativos cristianos, Wisdom Tree.



Nuevos tiempos, viejos criterios

Con la llegada de la Super Nintendo, la compañía mantuvo en un lugar prominente su sello de calidad en las carátulas del nuevo sistema, al igual que los criterios asociados a dicho símbolo. Pero los jugadores que ya habían echado los dientes con la NES estaban lo bastante creciditos como para pedir un entretenimiento más adulto, y las estrictas guías morales de la Gran N empezaban a resultar demasiado restrictivas para su gusto. En las recreativas empezaban a aparecer juegos que ofrecían un plus de sangre difícil de encontrar en las consolas, y millones de adolescentes en pleno apocalipsis hormonal deseaban disfrutar de versiones domésticas que conservaran esa brutalidad.

El más emblemático de esos juegos, el Mortal Kombat de Midway, sirvió de toque de atención para Nintendo, indicándole que los tiempos habían cambiado. Lo hizo a través de sus conversiones para Super Nintendo y para su gran rival, la Genesis (mega Drive en Europa) de Sega: la versión de la consola adversaria era inferior en el aspecto técnico, pero conservaba la sangre y los brutales fatalities del original, mientras que los usuarios de Nintendo tuvieron que conformarse con un port descafeinado en el que los golpes que propinaban a los adversarios hacían brotar chorros de... ¿sudor? ¿Saliva? Daba igual, pues no era sangre, y por tanto no era lo que los fans querían. La siguiente parte de la saga, Mortal Kombat 2, sí que disfrutó de una conversión tan gore como merecía.

Y no fue la única directriz en la que la que Nintendo tuvo que revisar la norma y abrir un poco la mano: la antes mencionada Genesis-Mega Drive logró lo que la Master System no pudo, que fue plantarle cara a la Gran N en el mercado occidental, con lo que Nintendo tuvo que olvidarse de la exclusividad de dos años para los títulos de third parties o arriesgarse a perder su apoyo en favor de la consola de Sega.

Un recuerdo visible en el día de hoy

Los días del Official Nintendo Seal of Quality y su decisivo papel en la estrategia de Nintendo pasaron tiempo ha, pero su imagen aún perdura en los juegos para Wii y DS, ahora bajo el escueto nombre de Official Nintendo Seal. Ya no ofrece garantías de calidad, innecesarias (al menos en teoría) en una época en la que la laxitud de estándares propia de los años de decadencia de Atari es impensable, y en el que una declaración de intenciones como la del viejo sello podría incluso entenderse como un insulto a los juegos para los sistemas de Sony y Microsoft; pero sí que garantiza que el juego ha sido hecho por Nintendo o bajo su licencia, o sea, que no es pirata. Y, después de todo, ¿no era esa, en último término, su función original? Pues ahí sigue, cumpliéndola tras casi treinta años desde su invención.



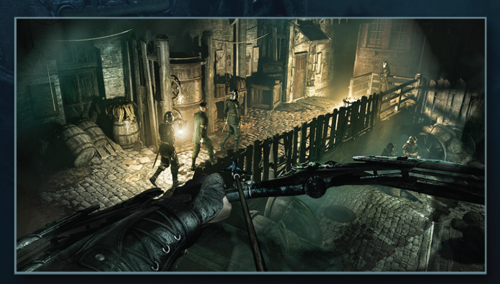
THIEF™

LO TUYO ES MÍO

Garret, el experto ladrón, sale de las sombras hacia La Ciudad, un lugar traicionero gobernado por un tiránico Barón y su brutal Guardia. Cuando los ciudadanos se alzan en una sangrienta revolución, solo puede confiar en su destreza como ladrón mientras camina por la delgada línea entre la política y el pueblo, revelando un oscuro secreto que amenaza con destruir su mundo.



Elige tu estilo



Inmersión sin precedentes

A LA VENTA



PROVISIONAL









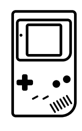






eidos MONTRÉAL

SQUARE ENIX.





por Miquel Rodríguez

¿Qué pasaría si Nintendo tomase el camino de Sega y dejase la fabricación de consolas? ¡Cuidado! No cierres la revista y lee lo que tengo que decir. Espera un momento. Te prometo que no gritaré sandeces ni me cagaré en una compañía que lleva más de treinta años haciéndonos felices.

Dejemos un momento el romanticismo a un lado, junto a las portátiles, y dejadme plantear algunas reflexiones y preguntas. Entiendo que pueda ser doloroso pensar en la posibilidad de que Nintendo pasase a desarrollar juegos para otras plataformas sin tener una propia. Hay algo turbio ahí, incluso para mí, que escribo estas líneas. El recuerdo de Sega aún está ahí en muchos de nosotros y nos pesa que desde el fracaso de DreamCast, es cierto que no ha vuelto a ser la misma. Insisto, sé que no es fácil, pero intentemos por un segundo dejar de lado el amor y seamos realistas. ¿Tan malo sería para los jugadores?

Nintendo, tras pasarse la anterior generación nadando en el océano de billetes que le proporcionó el jugador casual, ha vuelto a la orilla para cazar a su cliente de toda la vida. El problema es que vino con una red llena de agujeros y la cosa ha salido regular. Con una mano pensando aún todavía en el casual y otra en un hardware ya anticuado en su salida. Si algo funciona, tampoco hay que cambiar en exceso, pensarían en Nintendo sin saber que aquel público que tantas alegrías les dio, nunca volverá. Se dieron cuenta rápido e intentaron cambiar de rumbo, pero su Wii U ya estaba ahí y poco podían hacer para cambiarla. Jugaban en casa. Una casa recién pintada por fuera y hecha una pocilga por dentro, que tenían que vender al ilusionado y poco adinerado jugador.

No salió bien. Claro. Este experimento que prometía reunir a la familia y al jugador duro, ha dejado indiferente a ambos. El casual ya no busca una consola dedicada, si no que ha migrado de forma natural a juegos de Facebook y móvil. Al otro lado, el jugador de toda la vida no puede ver en Wii U una consola lo suficientemente sólida como para ser la apuesta ganadora. En la actual situación financiera, el jugador tiene menos dinero para comprar, lo cual le lleva a dedicarse casi en exclusiva a una sola plataforma. Por esto, apostará a la que tenga más y mejor apoyo por parte de los desarrolladores. En definitiva, más juegos. El total abandono a la sobremesa de Nintendo por las third party es una trampa para osos en tu cartera. Pese a tener curiosidad e incluso ganas de activarla, sabes que al final puede que no sea una buena idea. El fan incondicional ya tiene una Wii U. ¿A quién va dirigido entonces todo el esfuerzo del equipo de Iwata cubriendo el catálogo con buenos juegos exclusivos? Para el que disfruta de sus juegos sabe que no es suficiente. No cuando es a lo único que puedes jugar. Nintendo se encuentra en una posición complicada, en una burbuja.



Hace juegos para mantener a sus fieles seguidores. ¿Qué pasa con los nuevos jugadores y con el resto de nosotros? Me pregunto hacia dónde quieren ir si siguen en el negocio de la venta de consolas.

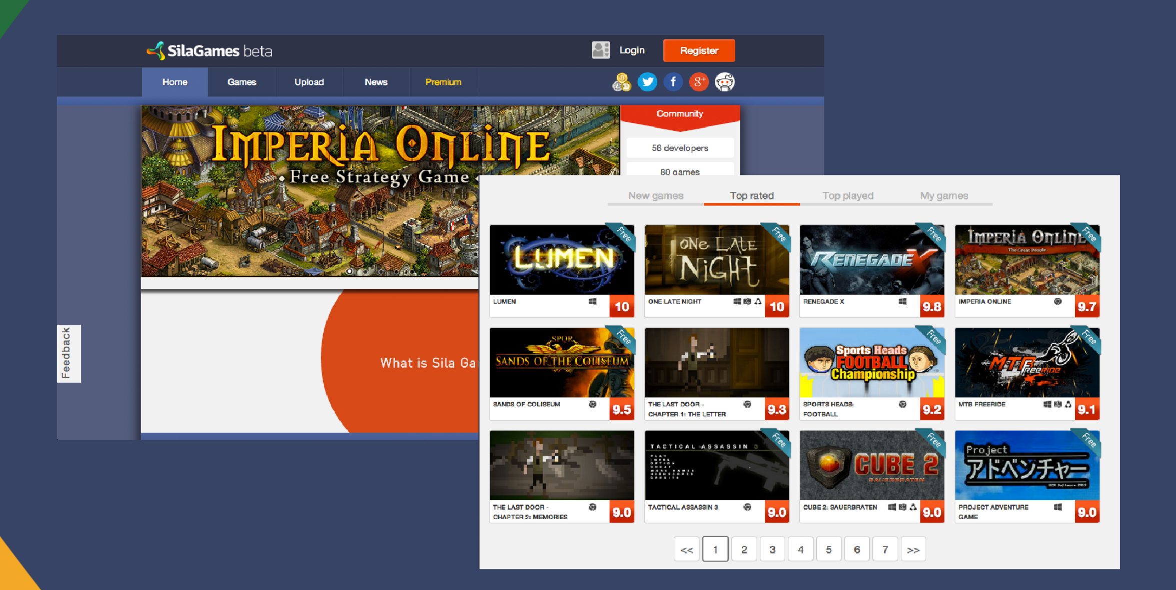
Muchos estaréis pensando, «¡pero si Nintendo es la única que apuesta por nuevas formas de jugar! No seas bobo, podemos perder eso Miquel.». Muy bien, maticemos esto. Las nuevas formas de jugar son una excusa para tapar los límites que tiene hoy en día como fabricante de consolas. Que no me vendan la moto de que se trata de apuestas por la originalidad y la genialidad de sus creativos. El control por movimiento de Wii era un desastre. En grandes joyas como Mario Galaxy se soporta más que se disfruta. Nunca fue un aspecto revolucionario ni una pieza fundamental para el desarrollo de sus mejores juegos. Lo mismo está pasando ahora con Wii U. No es necesario el tabletomando. Cuando ni la propia Nintendo es capaz de darle un uso útil que justifique su existencia, poco más hay que añadir. Veo una contradicción. No podemos justificar Wii U por la apuesta al juego asimétrico, cuando los grandes juegos de la consola pasan totalmente de esa experiencia. ¿Dónde queda entonces la nueva experiencia de juego, si tus mejores esfuerzos se muestran en juegos que no la explotan?

Es una excusa porque ahora mismo Nintendo no puede ponerse a la altura de sus competidoras de recursos tecnológicos, infraestructura y equipo disponible para lanzar al mercado máquinas de vanguardia a un bajo precio. Pese a tener una locura de dinero guardado con los beneficios con las demenciales ventas de Wii y DS, no es suficiente. Si pudiesen, no irían tres pasos por detrás del resto, ni habría debate.

Nintendo es una compañía de videojuegos. Esto es así. Los hacen como nadie, de forma artesanal, impregnando una magia que ninguna otra tiene. Su núcleo es la diversión y por ello aguantan tan bien el paso del tiempo. Algo que no podemos perder. Quizá para muchos algo suficiente para justificar una consola con cuatro juegos. No para mí. Si quitásemos a Nintendo la tarea de mantener una plataforma propia, ¿qué podrían ser capaces de hacer? Sin distracciones. Sin pensar en infraestructuras de red ni grandes limitaciones de hardware para su creatividad. Recibir ayuda de otros equipos, dejar de ser tan hermética. Llegar a más usuarios y atraer al mismo tiempo a sus filas a muchos jóvenes talentos suena bien, sin olvidar la reconciliación con sus jugadores de toda la vida. Aquellos que no olvidamos que hemos crecido con sus juegos y dejando claro que no queremos que desaparezca nunca, pensamos que su atractivo no se pervertiría si tomase los pasos de Sega. Quizá ya va siendo hora de dejar a Nintendo que haga simplemente lo que mejor sabe hacer.

La nueva plataforma de videojuegos

Sila Games es un nuevo portal donde descubrir y jugar a juegos. Publicamos semanalmente juegos de Windows, Mac, Linux, Android, iOS y web. Únete a la plataforma y disfruta de un catálogo enorme y en expansión con los mejores juegos gratuitos del mundo.



Tarifa plana

El objetivo de Sila Games es crear la mayor plataforma de videojuegos del mundo y para ello tenemos una idea que os encantará. ¿Te imaginas acceder a todo un catálogo de videojuegos por una tarifa mensual? Olvídate de pagar por cada juego. Suscríbete y juega sin límites.

Únete a la beta

www.silagames.com



